

PSP™ PlayStation®Portable | PLAYSTATION®3

PlayStation®
Revista Oficial - España

81 • OCTUBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS



¡ANALIZAMOS LA NUEVA PSP!
DESCUBRE TODOS SUS SECRETOS Y NOVEDADES



¡YA HEMOS JUGADO!

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
PS3
La leyenda continúa

Comparativa
¡EL DUELO DEL AÑO!
PES 2008 VS. FIFA 08

GC
GAMES CONVENTION
LO MEJOR DE LA FERIA AL DETALLE

¡DESCUENTO
EN LOS MEJORES JUEGOS!



DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Heavenly Sword (PS3) • Rogue Galaxy (PS2)
- Stuntman Ignition (PS3)
- Blazing Angels 2 Secret Missions (PS3)
- Juiced 2 H.I.N. (PSP)

A FONDO:
LIVE 08 - **MOTOGP 07** - COLIN MCRAE DIRT - **SINGSTAR PS3** - SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW - **FOLKLORE**
A RALLY - SILENT HILL ORIGINS - **CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** - MONSTER HUNTER FREEDOM 2...



"El fútbol es mi vida.
Mi pasión es jugar."

"Yo juego. ¿Y tú?"

Cristiano Ronaldo



PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™













PC DVD





GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
KOLDO GUINEA (Jefe de Maquetación), **JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, DAVID CASTAÑO, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, MIGUEL TORRES, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión **OSCAR BECERRA**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** I.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. + 39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **Gran Bretaña:** I.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. + 44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se USA: I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



EL SHOW HA COMENZADO



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Las ferias molan, cuando los que van son otros»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Yo sin un diente no vengo a trabajar»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Llega septiembre. 1, 2 y 3... ¡el mundo al revés!»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Se compró una tele nueva y no volvió a salir de casa»



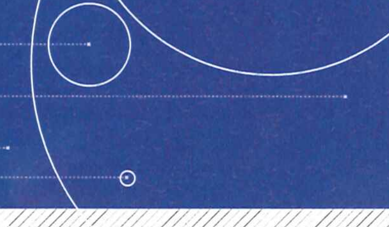
Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Mis fiestas son mejores que las del sector»



Ya sabemos, o al menos intuimos, las fuertes emociones que nos esperan dentro de pocos días, semanas o meses. Tan solo un ligero vistazo al contenido de las dos grandes ferias occidentales del videojuego y ya deberíamos vislumbrar nuestro top particular para esta vertiginosa e inexorable recta final de 2007. Pese a ausencias clamorosas como la de GTA IV, vamos a tener mucho y bastante bueno donde elegir, tanto en la segunda generación de títulos para PS3 como en la recién estilizada hermana portátil PSP, sin olvidarnos de la veterana PS2. Por eso queremos avisaros desde ya que el momento dulce del año acaba de comenzar, que todo lo que pase ante vuestros ojos a partir de ahora será importante y que estaremos ahí para contaros lo que sucede dentro y fuera de vuestra consola con el máximo detalle. Así será un poquito más fácil disfrutar de esta larga sesión continua. Ya os hemos avisado, comienza el show y no queremos que os lo perdáis.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...



3 días escuchando batallitas de las aventuras de John Tones, Last Monkey y The Elf en Leipzig.
30 minutos contemplando los ojazos de Diego Martín y otros 30 recordándolos (Anna).
5 días soportando el descontrol hormonal de John Tones y The Elf en Alemania (Dani).
27 días soportando el griterío de los futboleros de FIFA y Pro Evolution Soccer.
1 seg. escuchando a Los Sitios (grupo de Doc).

sumario

#81 OCTUBRE 2007




Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



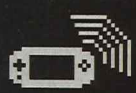
Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

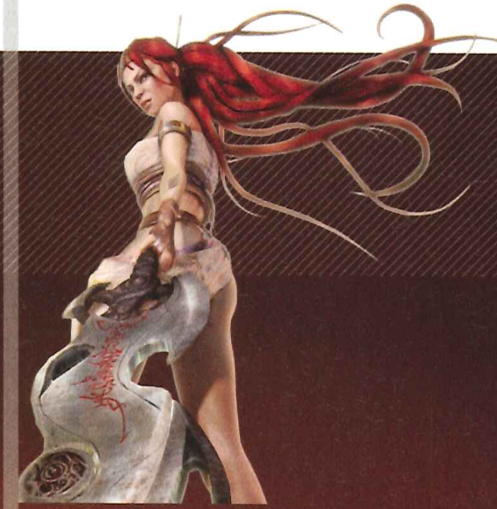
TEMA DE PORTADA

34 **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE**
ASÍ SERÁ EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS ESPECTACULAR DE TODOS LOS TIEMPOS

70 **PES 2008 VS. FIFA 08: EL DUELO DEL AÑO**
¿QUIÉN GANARÁ LA CORONA DEL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA TEMPORADA? AVERÍGUALO EN NUESTRA COMPARATIVA

38 **GAMES CONVENTION**
LOS GRANDES DEL SECTOR MOSTRARON SUS NOVEDADES EN LA FERIA ALEMANA





82 **HEAVENLY SWORD**
ANALIZAMOS LA IMPACTANTE AVENTURA DE NARIKO Y SU ESPADA MALDITA

NEWS 14
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

14 News Tecno
18 News PlayStation 3
20 News PSP y PS2
22 Ferrari Challenge PS3

PS ON-LINE 30
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

30 Nuevos lanzamientos PS Network
32 High Velocity Bowling / Snakeball

TEST 82
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

82 PS3 Heavenly Sword
86 PS2 Rogue Galaxy
90 PS3 SingStar
92 PS3 Stuntman Ignition
96 PS3 Colin McRae Dirt
100 PS2 Syphon Filter: Dark Mirror
102 PS2 Valkyrie Profile 2 Silmeria
106 PSP Monster Hunter Freedom 2
108 PSP Worms Open Warfare 2
110 PSP Ghost Recon Advanced Warfighter 2
112 PSP Sega Rally
114 PS2 Atelier Iris 3: Grand Phantasm
116 PS2 Grim Grimoire
118 PSP Dungeons & Dragons: Tactics

VERSIÓN BETA 120
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

120 PS3 PS2 NBA Live 08
122 PSP Syphon Filter: Logan's Shadow
124 PSP Castlevania: The Dracula X Chronicles
125 PSP Silent Hill Origins
126 PS2 MotoGP 07
128 PS3 Folklore
130 PSP Star Wars Battlefront: Renegade Squadron



125 **SILENT HILL ORIGINS**
EL REY DEL SURVIVAL HORROR DEBUTARÁ EN PSP A LO GRANDE

BUZÓN 132
CONSULTORIO 134

PLAYSTYLE 143
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

144 Música: Arianna Puello
146 Cine: La Jungla 4.0
148 Blu-Ray: 300
150 Cómic: Odio Integral
151 Agenda
152 Moda: El rey del rock
153 Motor

146 **LA JUNGLA 4.0**
BRUCE WILLIS NOS DEMUESTRA QUE LOS AÑOS NO PASAN POR ÉL

78 **PSP SLIM & LITE.**
DESCUBRE TODO LO QUE TE OFRECE LA NUEVA VERSIÓN DE LA PORTÁTIL MÁS POTENTE DEL MERCADO



futuro perfecto

Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados

Alex Shepherd. Un veterano de guerra que viajará a Silent Hill en busca de su hermano Joshua.



The Collective. Konami ha puesto en manos de este grupo de desarrollo americano la quinta entrega de su terrorífica saga. ¿Serán capaces de mantener la tensión de entregas anteriores?

SILENT HILL V

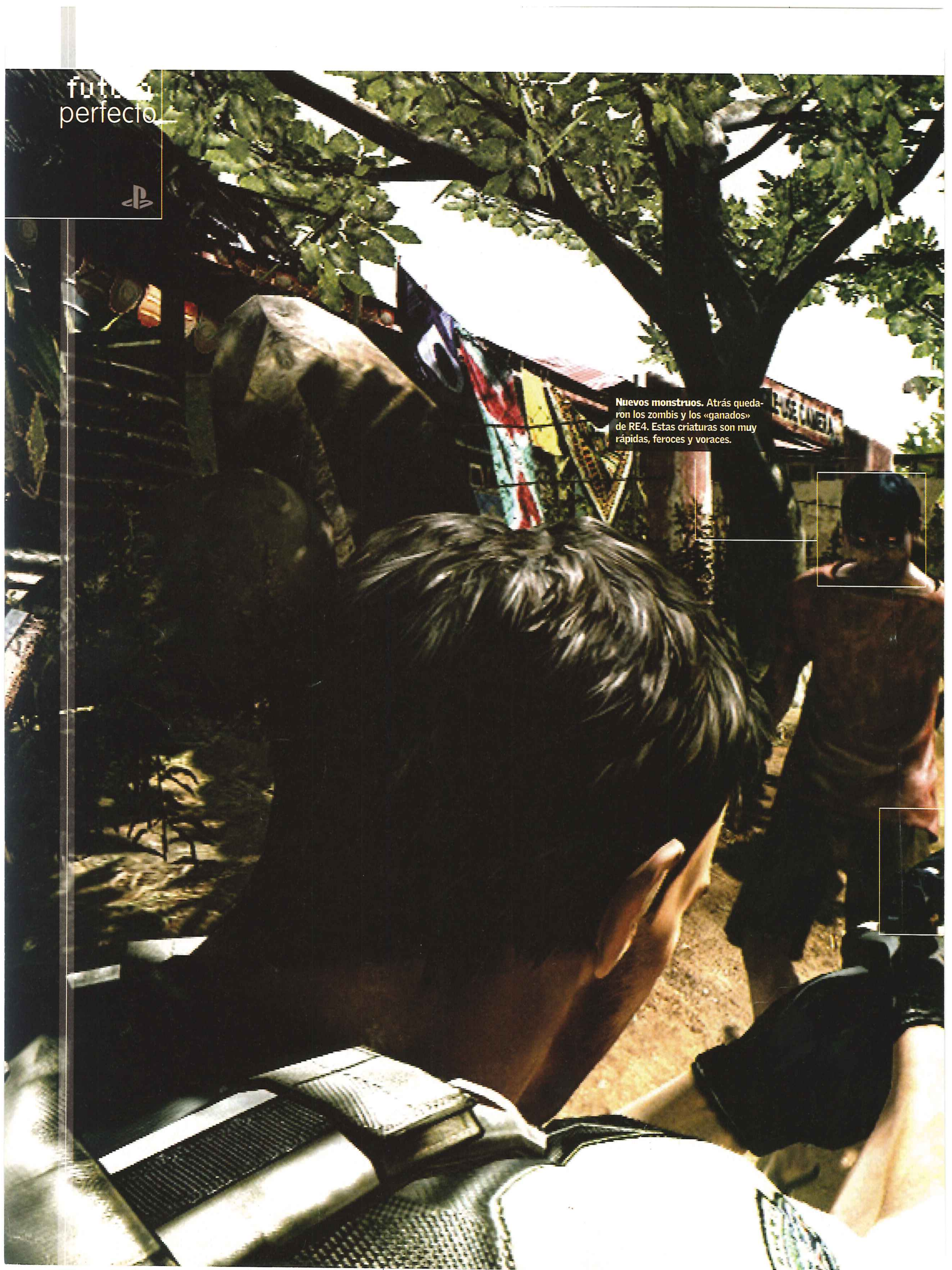
PS3

LANZAMIENTO
OTOÑO
2008

La noticia de que esta entrega haya caído en manos americanas ha puesto los pelos de punta a más de un seguidor de la saga. Sin embargo, lo poco que va mostrando del juego **The Collective** permanece fiel a las raíces del pueblo olvidado. El protagonista es Alex Shepherd (curiosamente se apellida igual que la mujer de James Sunderland en *Silent Hill 2*, Mary Shepherd) un veterano de guerra que busca a su hermano Joshua, perdido en *Silent Hill*.

The Collective intenta rescatar el nivel emocional de *Silent Hill 2*, incluso han recuperado a las enfermeras asesinas para atormentarte...

Un hospital abandonado. El juego intenta recuperar las sensaciones de Silent Hill 2. Así que no podía faltar un hospital de paredes desconchadas y camas herrumbrosas.



Nuevos monstruos. Atrás quedaron los zombis y los «ganados» de RE4. Estas criaturas son muy rápidas, feroces y voraces.

RESIDENT EVIL 5

PS3

LANZAMIENTO
2008 (JAPÓN)
2009 (USA Y EUROPA)

Chris Redfield se enfrenta a una nueva amenaza. Esta vez, en un desértico lugar de África, solo que en lugar de trabajar para S.T.A.R.S. ahora es miembro de una unidad llamada BSAA. ***Resident Evil 5*** sigue la línea marcada por su antecesor en lo que a perspectiva y dosis de acción se refiere. Aunque **Capcom** ha prometido que sin perder la esencia de la saga, como si de *Black Hawk Dawn* se tratara, Chris tendrá que huir de hordas de enemigos: no son zombis, ni los «ganados» de *Resident Evil 4*, se parecen más a los monstruos de *28 Días Después*.



Somníferos de plomo. Las armas de fuego serán el mejor aliado de Chris. Pero Capcom asegura que al principio solo tendrá un cuchillo.

Batallas tradicionales. Los turnos en su faceta más clásica regresan a la saga con estos dos remakes de las primeras entregas.

Tradición en HD. Los «sprites» han sido redibujados para que luzcan así de bien.



LANZAMIENTO PRIMAVERA 2008

FINAL FANTASY ANNIVERSARY

El vigésimo aniversario de la saga que nos hizo amar el género *RPG* está dando mucho de sí. Y para aquellos demasiado jóvenes para haber asistido a sus albores, **Square Enix** ha decidido realizar sendos *remakes* de las dos primeras entregas. La jugabilidad clásica se mezcla con un apartado gráfico remozado en alta resolución que aprovecha el formato panorámico de la portátil de **Sony**. También incorpora secuencias cinemáticas CG y nuevas mazmorras para los más expertos, o para los que ya jugaron en su momento.


HAZ QUE CADA DISPARO DUELA. QUE CADA PASE CUENTE. CONTROLA EL EFECTO, LA DISTANCIA Y LA VELOCIDAD QUE SE CONSIGUE CON LA ZONA DE MÁXIMA PRECISIÓN DE LA T90 LASER. Y DEMUÉSTRALES QUIÉN ERES CADA VEZ QUE TOQUES EL BALÓN. NIKEFOOTBALL.COM
PONLO DONDE QUIERAS
El Corte Inglés
PLANTA DE DEPORTES



TECNO

EL BUSCADOR DE SONRISAS

DSC-T200

Así es, la nueva cámara de fotos digital de Sony es capaz de detectar las caras sonrientes. Pero no es lo más llamativo, pues tiene una capacidad de 8,1 Megapíxeles y posee una pantalla táctil de 3,5 pulgadas. Asimismo, lleva incorporado un zoom óptico 5x, zoom digital 10x y zoom inteligente de hasta 25x. La DSC-T200 está llamada a ser la cámara de moda gracias, a demás, a su elegante y compacta carcasa con cubierta de lente deslizante.

(PVP no disponible) www.sony.es



FIFA 08 Vs. PES 2008

Si quieres saber quién gana este año el gran duelo futbolístico pasa a la página 70.



¿DÓNDE ESTOY?

Sony Ericsson P1i

Es una pregunta que nunca te harás, ya que este «smartphone» de Sony Ericsson lleva incorporado un completo sistema de navegación GPS Wayfinder Navigation 7 (diseñado específicamente para teléfonos móviles). Además, el móvil posee cámara digital de 3,2 Megapíxeles y prestaciones básicas como Bluetooth, entre otras. 549 € www.sonyericsson.com

A LO GRANDE

LV7365

¿Cansado de las limitadas pulgadas de un televisor? Pues hazte con este proyector de Canon, equipado con un objetivo de proyección zoom angular 1,6x. Además, posee una potente luminosidad de 3.000 lúmenes y una resolución nativa 1.024 x 768 píxeles. 1.779 € www.canon-europe.com



TRES DE NECESIDAD

Tres formas de tomar el control en PS2 y PS3



1 Thrustmaster Wireless 3in1

Un mando inalámbrico de atractivo diseño compatible con PlayStation 3 y PS2. Su forma y los materiales empleados permiten jugar durante muchas horas sin cansarse. Su precio es de 24,99€.



2 Thrustmaster Run'n Drive

También inalámbrico y compatible con ambas consolas. Incluye una rueda óptica para mayor precisión. Cuesta 34,90€.



3 Thrustmaster Dual Trigger 3in1

La serie de mandos «básicos» para consola ha sido rediseñada. Éste es compatible con PS2 y PS3 y cuesta sólo 19,99€.



El detalle. ¡No en tus orejas! Es el primer auricular redondo que no tendrás que introducirlo en tus orejas. Apenas tiene 4 cm de diámetro, pesa 8 g, lleva un altavoz externo, es Bluetooth e incluye cuatro ganchos diferentes para que puedas colocártelo de la manera más cómoda posible. Es de Bluetrek (69,99€).



CONVIERTE TU IPOD EN MINICADENA

Pure-Fi Dream

Se trata de los nuevos altavoces que Logitech ha diseñado para tu iPod. Ofrece audio de gran calidad e incluye una tecnología de detección de luz y movimiento, y funciones de radio y alarma. Además, su diseño ha sido cuidado para que quede perfecto en cualquier lugar. 249,99 € www.logitech.com



MÁS QUE FULL HD

TV Samsung F8

Samsung no se conforma solo con la alta definición y lanza este televisor con tecnología de 100 Hz Motion. Así, con un panel LDC y tecnología Full HD 1080p, más una velocidad de hasta 100 Hz, se ha conseguido mejorar el movimiento eliminando las sombras de las imágenes más dinámicas. Es decir, ofrece una resolución hasta dos veces más nítida que otros TV HD. 2.199 €-2.799 € (según modelo) www.samsung.es

PARA VERLO TODO

RDR-HXD870

Con este DVD grabador con disco duro no necesitarás más que un televisor para ver pelis, escuchar música, ver tus fotos... Posee conexión HDMI y ofrece una calidad superior de imagen, ampliada hasta 1080p. El modelo de 160 GB puede llegar a almacenar 455 horas de televisión en definición estándar.
499 € www.sony.es



www.revistaplaystation.com

Este mes encuentra las guías de Tomb Raider, Piratas Del Caribe: En El Fin Del Mundo, Formula One: Championship Edition y Resistance Fall Of Man. También podrás consultar los contenidos de números anteriores.

SONY C.E. PRESENTÓ EYE OF JUDGMENT EN MADRID

El desarrollador del juego, Yusuke Watanabe, explicó cómo combina un juego de cartas con PlayStation 3

Fue en un céntrico hotel de Madrid, el pasado 27 de agosto. **Sony C.E.** presentó a la prensa española su última creación. En colaboración con **Hasbro's Wizards Of The Coast**, líder del mercado de cartas coleccionables, ha desarrollado un título que combina el clásico estilo de estrategia de los juegos de cartas con *PlayStation Eye*, la cámara USB de **PlayStation 3**.

El título incluye una baraja de 30 cartas de **Hasbro** con hechizos y criaturas (podrán adquirirse nuevas cartas en tiendas para llegar hasta las 100). Cada carta posee un *CyberCode* que es leído por la cámara para que **PS3** cree animaciones, magias, ataques y demás en pantalla. *Eye Of Judgment* se pondrá a la venta próximamente junto con la *PlayStation Eye* a un PVP estimado de 99,99€.



Yusuke Watanabe durante la presentación del juego en Madrid.





« PlayStation Eye. La cámara USB de PlayStation 3 permite combinar un juego clásico de cartas con la avanzada tecnología del procesador Cell en un juego único.

« PlayTV. Convierte tu PS3 en un sintonizador de televisión digital terrestre y un grabador personal de vídeo.

PLAY TV TELEVISIÓN DIGITAL PARA PS3

Sony anunció en Leipzig el lanzamiento en 2008 de un receptor TDT para su consola

La **Games Convention** de Leipzig ha deparado gratas sorpresas para los usuarios de **PlayStation 3**. Como el decodificador digital terrestre, *PlayTV*, que se pondrá a la venta en España a principios del próximo año. El dispositivo se conecta a través del puerto USB a la consola y con una conexión normal de antena al televisor. Un nuevo icono de televisión en el menú XMB (*XrossMediaBar*) dará acceso a todas las funciones de *PlayTV*. Sintonizar canales, grabación y una guía electrónica de programas, que se podrán controlar fácilmente con el *Sixaxis* o el mando de control remoto del *Blu-ray*.



STARTER PACK

Ya se encuentra a la venta una nueva versión del *Starter Pack* de **PlayStation 3**. Al igual que en el primero, se incluye una consola **PS3**, dos mandos inalámbricos *Sixaxis* con sensor de movimiento y dos títulos del catálogo de **Sony C.E.** En esta ocasión, se ha optado por *Formula One: Championship Edition*, para emular a Fernando Alonso, y *MotorStorm*, uno de los juegos de **PlayStation 3** más aclamados por la crítica y el público.

PRIMEROS DETALLES DE LOS INMORTALES

Eidos Interactive y **Widescreen** (Frank Herbert's Dune y Dead To Rights 2) son los responsables de dar forma a un título basado en la película *Los Inmortales* (1986), sus secuelas y la posterior serie de televisión. La acción se desarrollará en cuatro ambientes diferentes, como se muestra en las pantallas: Nueva York, la ciudad clásica de Pompeya antes de la erupción del Vesubio, Japón en la era samurái y, por supuesto, las tierras altas escocesas. Los conocidos personajes de la licencia, un total de 77 junto a un nuevo protagonista, Owen Macleod, se enfrentarán en espectaculares combates y batallas (hay tres armas: *katana*, espada Claymore y la Espada doble), haciendo uso de nueve movimientos y técnicas de aceleración. **Proein** lo pondrá a la venta a lo largo de 2008.



BOMBAZOS DE EA PARA PS3

1 ARMY OF TWO

Los estudios de Electronic Arts en Montreal están desarrollando un título bélico que apuesta por el juego cooperativo: Ya sea con un segundo jugador controlando a tu compañero o guiado por el revolucionario sistema de Inteligencia Artificial de Army Of Two. Para finales de 2007.

2 ORANGE BOX

¿Te gustan los shooters? Pues no dejes pasar de largo Half Life 2, Half Life Episodes One y Two, Team Fortress y Portal, reunidos en un único pack que, por fin, llega al catálogo de PlayStation 3. Electronic Arts no ha anunciado todavía su fecha de lanzamiento en Europa.

3 BATTLEFIELD BAD COMPANY

Únete a un grupo de soldados renegados en busca de oro y venganza. Digital Illusions utiliza su motor Frostbite para dar vida a esta aventura bélica con un estilo muy cinemático y haciendo hincapié en el modo para un solo jugador. Electronic Arts lo distribuirá a partir de 2008.





PSP EN LEIPZIG

Sony C.E. presentó el nuevo modelo de PSP en la feria alemana. Pero, además, anunció nuevas aplicaciones como el Go! Messenger o Go! Explorer para el sistema de navegación GPS.



PSP SLIM&LITE Descubre la nueva PSP y todas las novedades presentadas en Leipzig en la pág. 78.







LOS SIMS 2: NAÚFRAGOS

Ayuda a tus Sims a sobrevivir en una isla



En esta nueva entrega de las aventuras de *Los Sims* para **PlayStation 2** y **PSP**, el jugador tendrá que hacer todo lo posible para que su comunidad sobreviva en una isla desierta después de un naufragio. Prácticamente tendrá que empezar desde cero, cuidando las necesidades básicas, recolectando frutas, pescando o cazando animales; cultivando... Todo en un entorno de grandes contrastes con lagos, cuevas, montañas, playas y volcanes. Hasta será necesario crear los utensilios de forma rudimentaria, dando forma a muebles, refugios, ropa o incluso espectáculos para animar a los *Sims*.

Lo mejor es que, después de sobrevivir a la catástrofe, podrás elegir entre seguir viviendo en la isla o escaparte de nuevo a la civilización. Verá la luz en octubre en **PS2** y en noviembre en **PSP**.

WILD ARMS 5 LLEGA A EUROPA

La mítica saga rolera de Sony celebra su décimo aniversario

La quinta entrega de *Wild Arms* se inspira en *Westerns* clásicos, como deja claro su banda sonora, los entornos y la vestimenta de sus personajes. Aunque la historia y sus protagonistas son nuevos, se mantiene el sistema de batallas HEX (hexagonal) de *Wild Arms 4*. También se producirán diferentes cameos de 20 personajes de capítulos anteriores de la saga. En EE.UU. estará disponible una edición especial por el décimo aniversario que incluye un libro de 80 páginas con ilustraciones y una caja de aluminio con relieve. El juego llegará a en 2008 de la mano de **Proein**.



MY STRANDS.TV, TELEVISIÓN MUSICAL A LA CARTA

Tus grupos favoritos desde Internet

La empresa **MyStrands**, que desarrolla tecnologías de recomendación social, presenta *MyStrands.TV* (http://www.MyStrands.tv), la televisión musical por Internet personalizada a los gustos de cada uno. Los usuarios de *MyStrands.TV* pueden acceder a un número ilimitado de conciertos y vídeos musicales seleccionados dependiendo de cada internauta. También ofrece canales específicos de un artista, de un género o incluso de otro usuario de *MyStrands*. De este modo, se pueden ver canales musicales que han sido personalizados según los gustos musicales de otros usuarios, amigos o familiares. En *MyStrands.TV* se encuentran clásicos como el grupo *U2*, artistas más recientes como la Mala Rodríguez y muchos más. Además, es posible crear un canal con vídeos de un artista concreto («el canal U2») o tu propio canal de artistas similares a *U2*.



PES 2008, MEJOR JUEGO EN LEIPZIG

El fútbol sigue dominando en Europa

La feria de ocio electrónico europea, celebrada en Leipzig entre el 23 y 26 de agosto ha contado con más de 500 compañías y 255 títulos. Un jurado, compuesto por profesionales del sector, seleccionó entre todos los productos mostrados a *PES 2008*, para **PlayStation 2** y **PS3**, como el mejor juego de toda la feria por su capacidad de reciclaje y su innegable jugabilidad.







CAZA MONSTRUOS CON TUS AMIGOS EN MODO COOPERATIVO



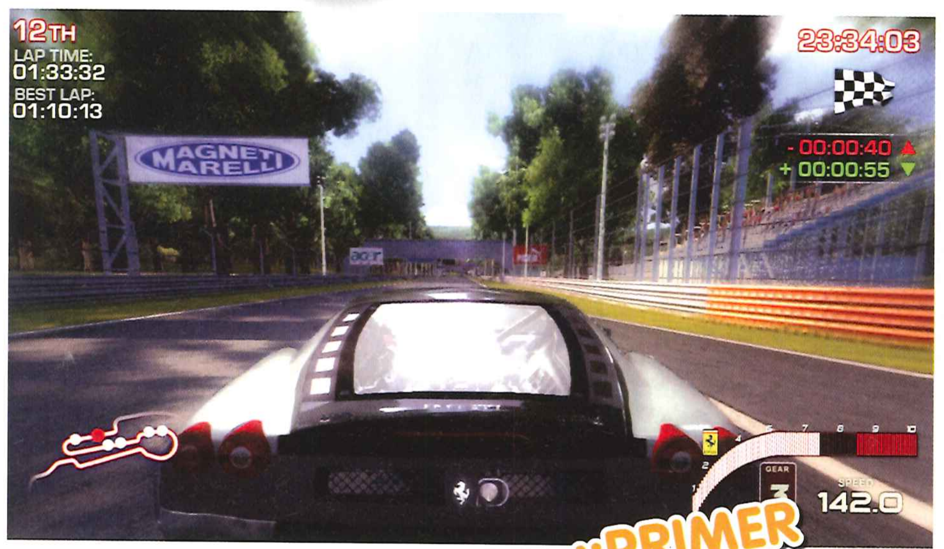
MONSTER HUNTER FREEDOM 2™

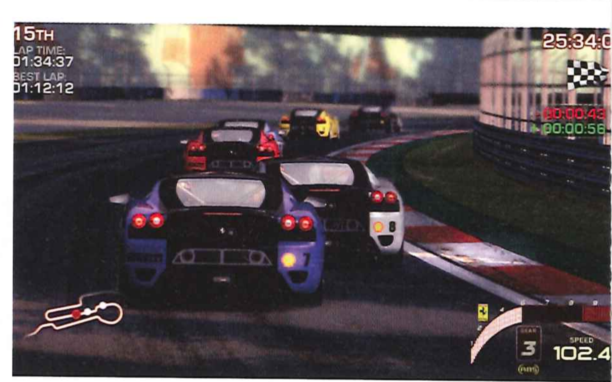
PSP™
PlayStation Portable

7 de Septiembre de 2007



www.capcom.com/monsterhunter







¡¡PRIMER CONTACTO!!

FERRARI CHALLENGE

La conducción más exigente en los deportivos más deseados

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli está prácticamente listo para llegar a las tiendas. Lo hará el próximo 23 de noviembre y, con él, **System 3** y **Proein** pretenden llevar a tu **PS3** toda la emoción de conducir un auténtico **Ferrari** con más caballos en sus entrañas que pelos en tu cabeza. El juego se centra en la competición que celebra la marca, la *Ferrari Challenge*, e incorpora varios modos de juego, incluyendo multijugador. Dispondrá de un buen número de circuitos y modelos de la casa, y un nivel de simulación exigente y rabiosamente realista. Habrá que seguirle la pista...



Fiebre coleccionista. Las Battle Cards se obtendrán al destacar en las pruebas individuales y podrán usarse en multijugador.





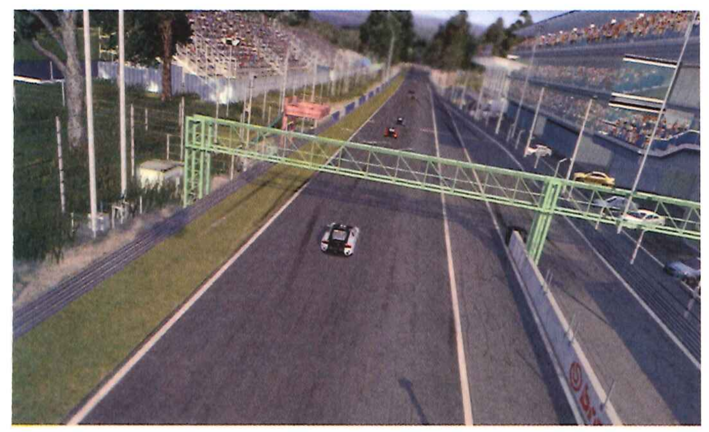
Simulación extrema en lugar de conducción arcade, el camino elegido por System 3







Pasión por el detalle. Los Ferrari de competición del juego son sumamente fieles a los modelos originales. La prueba la tuvimos en Mugello, donde se nos caía la baba en un garaje repletito de Ferraris de motores mastodónticos. Y bien limpitos.



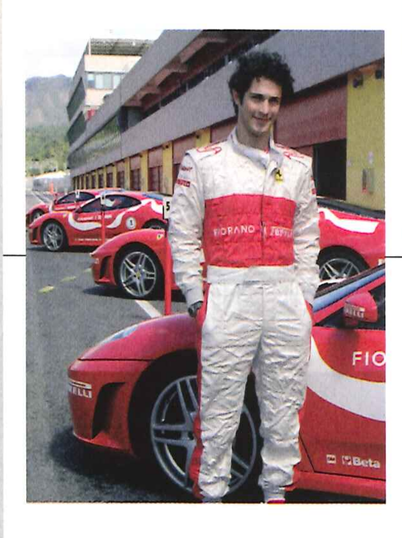




Simulación fiel. Ferrari Challenge sigue la senda de la simulación extrema. El coche puede ser un demonio, pero el juego también cuenta con ayudas progresivas.

» Jugador de élite. Bruno Senna, voz de los Turoriales, demostró verdadera pericia con el juego.











EN PRIMERA PERSONA. Ya sabemos qué se siente al conducir un Ferrari. Uno de verdad. System 3 y Proein nos llevaron al circuito de Mugello para la presentación de Ferrari Challenge. Allí tuvimos la oportunidad de ponernos al volante de un Ferrari 430 (de calle) y un 360 de competición. Y algún afortunado, además, pudo dar una vuelta con Bruno Senna (foto superior), sobrino del mítico piloto.

CONCURSO

REGALAMOS DOS TABLAS DEL O'MARISQUIÑO 2007

Activision y PlayStation Revista Oficial te ofrecen la oportunidad de llevarte a casa una de las dos tablas de skate que sorteamos.







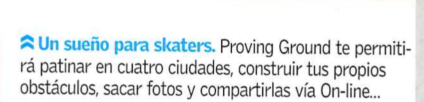
VIGO, INVADIDA POR LA FIEBRE SKATER

Activisión patrocinó el O'Marisquiño 2007 y presentó Tony Hawk's Proving Ground

El mayor evento *skater* de España, el **O'Marisquiño** de Vigo, fue el escenario elegido por **Activision** para la presentación en España de *Tony Hawk's Proving Ground*. Tuvimos ocasión de probar la versión de **PS3**, de manos de Lisa Pérez (Coordinadora de Producción del juego), que voló desde Californa para el evento. *Proving Ground* expande el sistema de control *Nail The Trick* con dos nuevas clases de trucos (*Nail The Grab, Nail The Manual*) e incluirá un modo On-line totalmente integrado en la mecánica de juego. Además, podrás decidir cuál será tu estilo: *Riggers*, especialista en construir rampas y obstáculos con cualquier elemento del escenario; *Career Skaters*, busca la fama ante todo; y *Hardcore*, cómo ser un marrullero sobre ruedas.







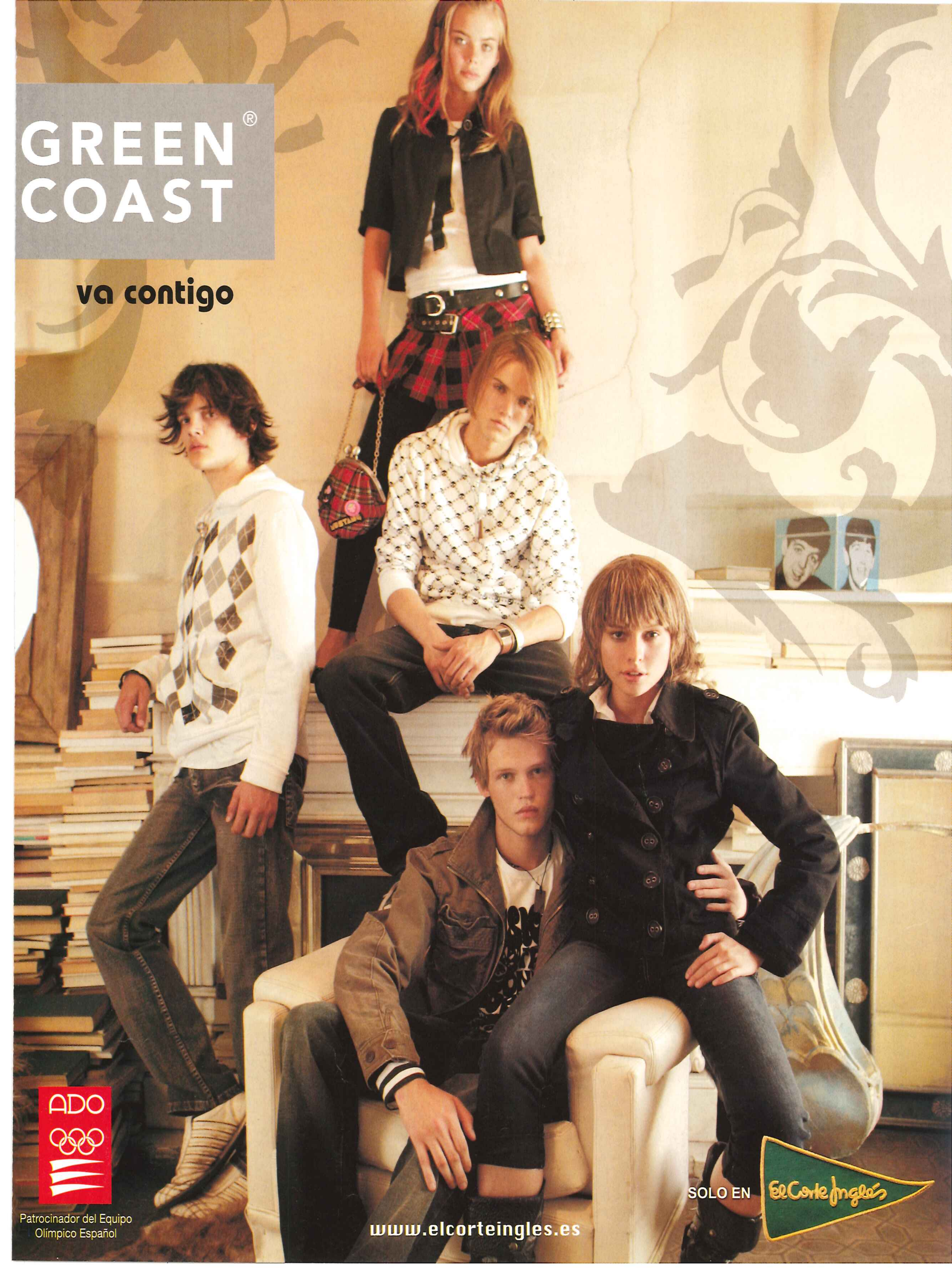
Un sueño para skaters. Proving Ground te permitirá patinar en cuatro ciudades, construir tus propios obstáculos, sacar fotos y compartirlas vía On-line...



La presentación. La coordinadora de producción del juego voló a Vigo para mostrarnos cómo se juega con Proving Ground.






GREEN COAST®
va contigo
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
www.elcorteingles.es
SOLO EN
El Corte Inglés



Es adrenalina
Es radical
Es daños
Sal de la carretera, pisa el acelerador y controla el volante.
Es el espíritu DIRT™.
www.codemasters.com/dirt
EXTREME DANGER
12+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
PLAYSTATION 3



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

EA SPORTS FIFA 08

Juega bonito

Con la nueva temporada, la entrega anual de *FIFA* llega otra vez a nuestros móviles con la intención de quedarse. En esta ocasión, conseguir victorias va a ser un auténtico reto.

Elige a tu equipo favorito y toma difíciles decisiones financieras y técnicas mientras observas el crecimiento de tus jugadores para llevarlo a la gloria. Ten mucho cuidado con las alineaciones: nadie va a jugar por el nombre. Tienes que observar el estado físico de tus jugadores para poner en cada partido a los más adecuados, cada uno posee unas características particulares que lo asemejan a sus homónimos reales. Todo esto se completa con un apartado técnico sublime, gracias al cual se recrea un ambiente digno de las grandes citas deportivas.

Los gráficos muestran unos jugadores de gran calidad y las animaciones rayan a gran altura, con nuevos movimientos con y sin balón. Como es habitual, esta entrega incluye las licencias oficiales de clubes y selecciones, además de novedades en los modos de juego, como el Desafío de Club. En dicha modalidad tendrás que elegir un club entre cualquiera de las ligas disponibles y cumplir una serie de retos en diferentes escenarios. Por supuesto, también podrás disputar las ligas más potentes de todo el continente europeo. Sin duda, se trata de la mejor entrega de *FIFA* hasta la fecha para teléfono móvil.

¡¡EXCLUSIVO EN MOVISTAR!!



SI TE GUSTÓ...
FIFA 07
La nueva entrega te resultará imprescindible con plantillas actualizadas y muchas novedades.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

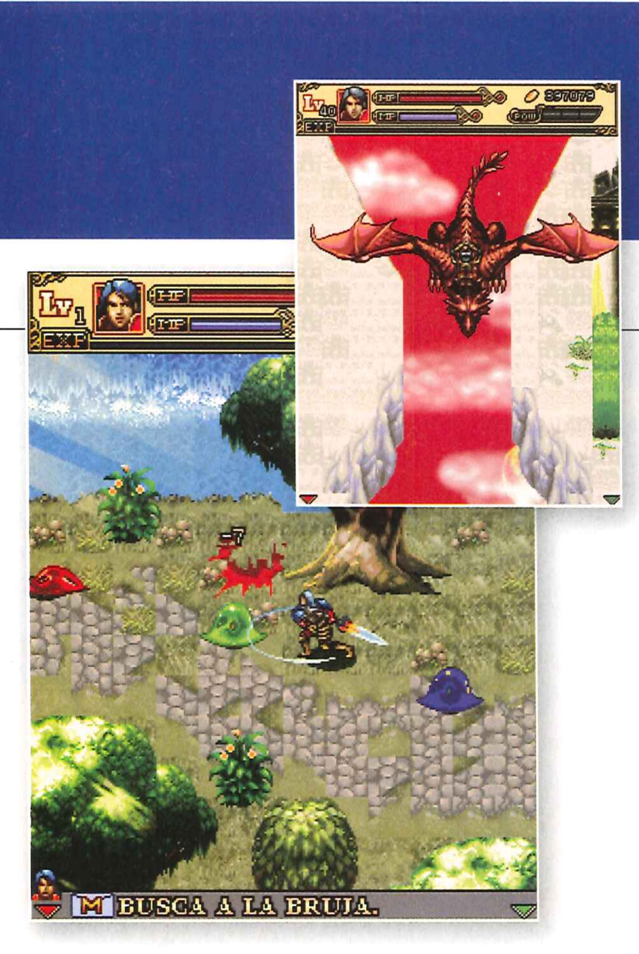
↑ La ambientación, las licencias, las competiciones... Todo.

↓ Que el tiempo no sea infinito para jugar.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,5	9,0	9,0	9,3
Jugadores muy bien recreados y con buenas animaciones.	Cánticos del público y sonido de pases. Lo normal.	Los jugadores avanzan solos. Simplemente debes dirigirlos.	

Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



MIGHT & MAGIC II

Regresa el rey del RPG

El famoso juego de móvil vuelve aderezado con toques de rol propios de los juegos para PC y consola. 19 niveles y gran variedad de entornos: la aldea, la ciudad, bosques, desiertos y glaciares, entre otros. Gran accesibilidad: controles de fácil manejo, objetivos y rutas señalizados. Tú serás Louis, un intrépido guerrero del que depende la paz del mundo. Cuando un ejército de demonios invade el reino de la hermosa princesa Sophia, te armas de coraje y decides ir a su encuentro y derrotarlo. Te espera un largo camino que te llevará por todos los rincones de Erathia, donde te toparás con orcos, fantasmas, dragones y otros seres malignos. De misión en misión y encuentro en encuentro, irás averiguando qué hay detrás de la siniestra plaga y, con un poco de suerte, quizá logres acabar con ella.



SI TE GUSTÓ... MIGHT & MAGIC
Éste lo supera en todos los aspectos.



evaluación

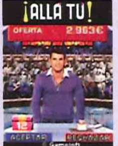
NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

↑ El desarrollo es el propio de los RPG de consola.

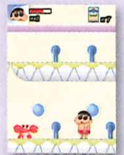
↓ No hay nada que no nos guste

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,5	9,0	9,8	9,5
Los escenarios son impresionantes, con un alto grado de detalle.	Melodías típicas de los RPG y buenos efectos.	Muchas misiones para hacer y gran variedad de enemigos. Diversión para rato.	

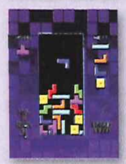




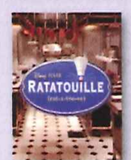
1
¡ALLÁ TÚ!
Un total de 20 episodios de tu progarama favorito de la televisión.



2
SHIN CHAN EN LA PLAYA
Ayuda al héroe más irreverente en sus nada apacibles vacaciones.



3
TETRIS
Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



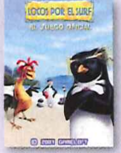
4
RATATOUILLE
La rata cocinera más querida por todos en tu móvil para que puedas vivir la emoción de la película.



5
RETO MENTAL
El mayor desafío para tu mente.



6
RATCHET & CLANK
Tus personajes favoritos de consola en una aventura de bolsillo.



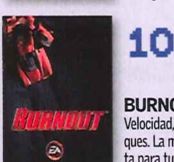
7
LOCOS POR EL SURF
Para los aficionados al surf y a la película.



8
EL ULTIMÁTUM DE BOURNE
Ayuda a Bourne a descubrir su identidad.



9
SONIC JUMP
El mejor juego portátil de la famosa mascota de Sega.



10
BURNOUT
Velocidad, acción y choques. La mezcla perfecta para tu móvil.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A
EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS



LLEGA LA NUEVA VERSIÓN DE RESIDENT EVIL

La nueva versión de la saga *Resident Evil* llegará en octubre con más fuerza que nunca. Con una extraordinaria puesta en escena y disponible en versiones 2D y 3D con unos gráficos y jugabilidad fuera de serie, ***Resident Evil: The Missions*** pondrá a prueba tu audacia y nervios de acero a través de más de 100 misiones. ¡Nuevas armas, nuevos enemigos y más acción que nunca!

PRONTO EN EMOCIÓN CSI, EL JUEGO OFICIAL

Únete a los expertos de *CSI: Miami* y coordina la investigación en el juego de móvil oficial de la serie. Rastrea la ciudad en busca de los lugares del crimen, realiza autopsias e interroga a los sospechosos. Recaba pruebas de los sitios más recónditos con tu arsenal de instrumentos científicos y analiza muestras de laboratorio.



REGALOS MOVISTAR

Movistar lanza una forma de regalar diferente con la que tus amigos y familia podrán sorprenderte: pide que te regalen bonos de mensajes para que los puedas disfrutar en tu móvil cuando quieras*. Consíguelo llamando al **4494** o en tu distribuidor más cercano.
Hay dos tipos de tarifas:
Mini: 60 SMS y 10 MMS por solo 10 euros.
Maxi: 100 SMS y 20 MMS por solo 15 euros.

* Periodo de preactivación: 45 días. Posteriormente caducan a los 30 días.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

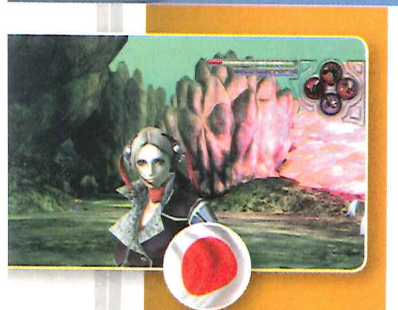
03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

Conecta tu PlayStation 3 a la red
y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Nuestros colegas nipones ya pueden descargarse desde la tienda On-line sendos packs con contenido adicional para dos de los lanzamientos recientes más importantes de su país: Ninja Gaiden Sigma y Folklore. Además, cuentan con vídeos de próximos títulos, como el original Echocrome y el esperadísimo Soul Calibur IV, además de nuevos clásicos de PSone.



LO MEJOR DE EE.UU.

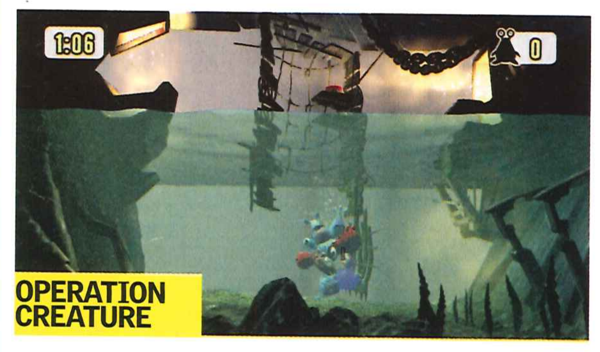
Uno de los puzzles más divertidos de la historia, Super Puzzle Fighter II Turbo, ya está disponible para la descarga (en versión completa y demo) en la Store americana. Además, ya será posible jugar a Tekken D.R. On-line gracias al parche que acaba de aparecer por aquellos lares. En cuanto a las demos, aparecen las de Folklore y la nueva entrega de Nascar.


FEEL SKI


AQUA VITA

ACUARIO VIRTUAL. Interactúa a través de tus movimientos con los peces, crea ondas en el agua o dedícate simplemente a observar y relajarte.

DEPORTE DE NIEVE. Un arcade de esquí en el que controlarás los movimientos de tu personaje a través del sensor de movimientos del Sixaxis.



OPERATION CREATURE



TRIALS OF TOPOQ

NUEVOS LANZAMIENTOS PARA PS NETWORK

Sony C.E. presenta sus novedades para descargar

Durante la celebración de la **Games Convention** de Leipzig, **Sony C.E.** presentó públicamente algunos de los juegos que aparecerán en los próximos meses para descargar a través de *PlayStation Store*, todos ellos producciones completamente originales.

El primero de estos es *Feel Ski*; como su nombre indica, se trata de un *arcade* de esquí, disciplina poco frecuentada en el mundo de los videojuegos. Lo de «feel» le viene al pelo, ya que sentirás como nunca la experiencia de surcar la nieve gracias a que el control se realizará completamente a través de los sensores de movimiento del *Sixaxis*. Todos los movimientos (saltar, acelerar, girar...) se llevarán a cabo de esta manera. Además, incluirá competiciones para dos jugadores a pantalla partida y a través de Internet.

Los otros tres títulos presentados (*The Trials Of Topoq, Aqua Vita* y *Operation Creature Feature*) harán uso de la nueva cámara para **PlayStation 3**, que sustituirá a la popular *EyeToy*: ahora llamada *PlayStation Eye*. En el primero de ellos, el jugador deberá conducir una esfera a través de diferentes escenarios, creando él mismo el camino a través de sus movimientos. *Aqua Vita* es, más que un juego, una especie de «acuario interactivo» que reaccionará a los movimientos de la persona que se encuentre delante de la cámara. Ideal para relajarse un rato y contemplar su variada fauna marina. Por último, *Operation Creature Feature* presenta a los *Blurbs*, unas pequeñas criaturas que te seguirán a través de los laberintos hasta encontrar la salida de cada uno, a cada cual más intrincado.

¡NUEVO FIRMWARE 1.92!

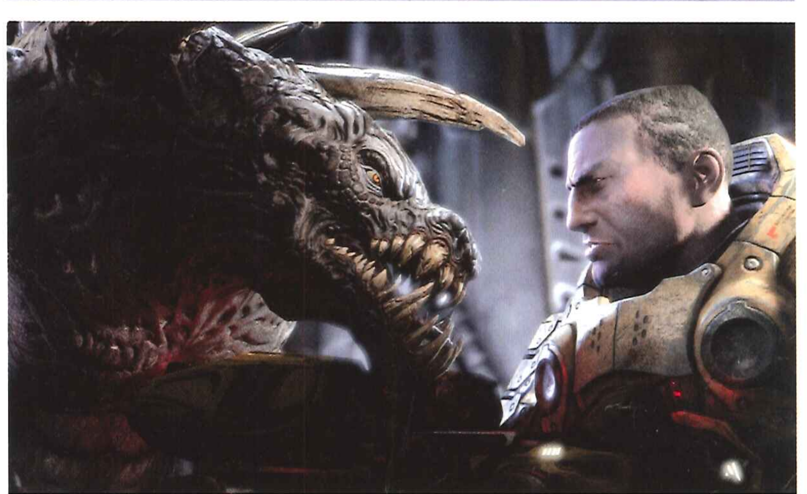
Ya está disponible la nueva actualización para el firmware de PlayStation 3, la 1.92, que se instalará automáticamente cuando accedas a la red. La mejora de la compatibilidad con juegos de PSone y PS2 es su novedad más destacable.

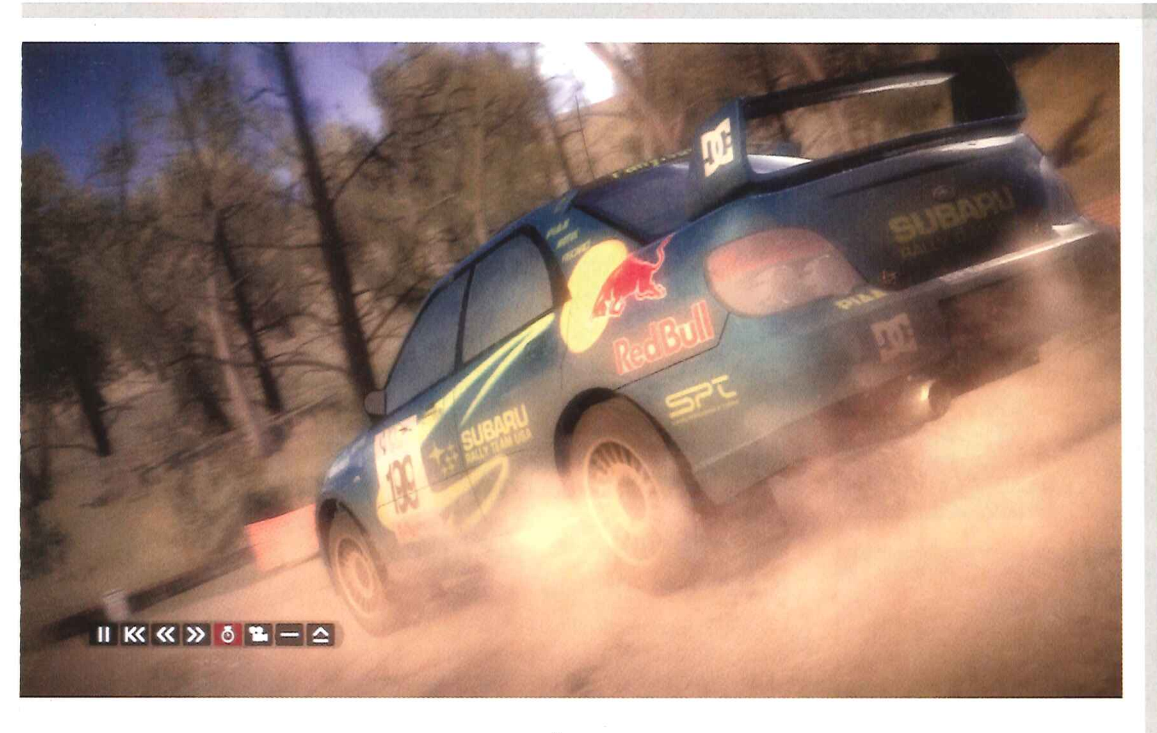


LA GAMES CONVENTION LLEGA A PSN

Disfruta de lo mejor de la feria

Si después de leer a fondo nuestro espectacular reportaje aún te quedan ganas de más, puedes descargarte al disco duro de tu **PS3**, desde *PlayStation Store*, tráilers de algunos de los juegos que allí fueron presentados. Entre ellos, destaca *Gran Turismo 5 Prologue*, la versión «preliminar» del esperadísimo título de conducción de **Polyphony Digital**. Además, estará también *Unreal Tournament* (el *shooter* multijugador de **Midway** en exclusiva para **PS3**), otros vídeos referentes a *PlayStation Eye* y sus próximos lanzamientos, y el futuro de *PlayStation Network*.





DEMOS Y MÁS DEMOS

Prueba antes de comprar

Ya están disponibles en *PlayStation Store* tres versiones de demostración de algunos de los lanzamientos más esperados de la temporada. *Colin McRae DIRT* es la primera entrega de la saga para **PS3**. *Armored Core 4* presenta la típica lucha entre robots gigantes, mientras que *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* es un espectacular *shooter* táctico.

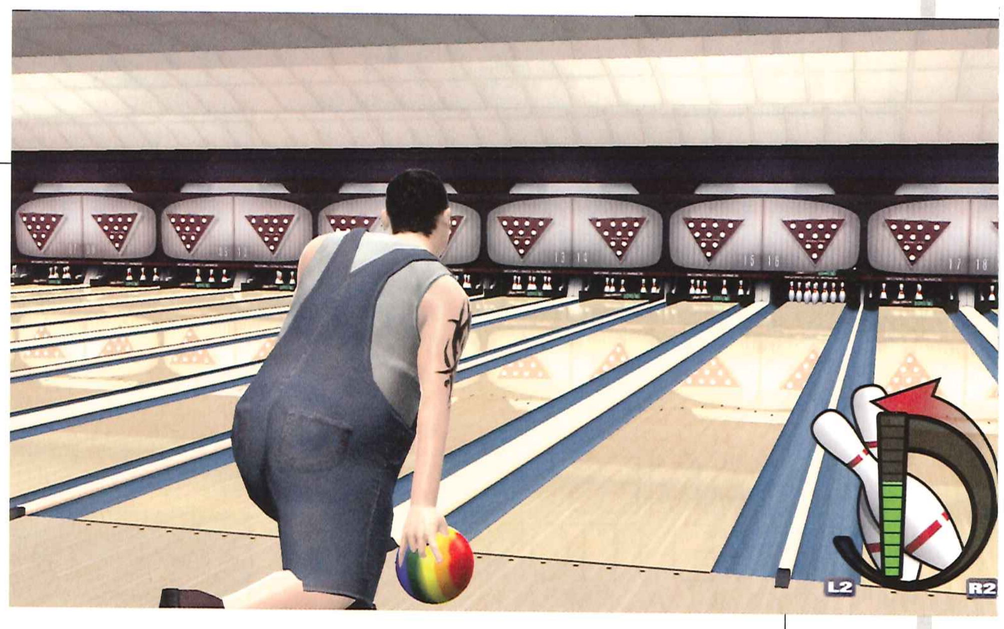




CLÁSICOS DE LAS RECREATIVAS

Que nos gustaría disfrutar lo antes posible en PlayStation Store:

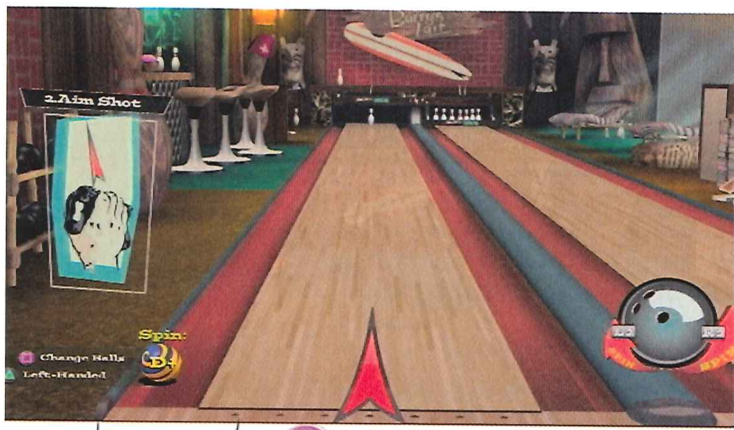
1. PANG!
2. OUTRUN
3. HAMMERIN' HARRY
4. DRAGON NINJA
5. WILLOW
6. SNOW BROS.
7. STREET FIGHTER II
8. RASTAN
9. RYGAR
10. TETRIS



HIGH VELOCITY BOWLING

Pleno o semipleno... todo depende de tu dominio con el Sixaxis

Sí, es un clasicazo, quizá uno de los juegos más socorridos en el mundo del entretenimiento audiovisual, pero éste es diferente... Controlarás cada uno de los movimientos con el mando aprovechando el sensor de movimiento del *Sixaxis*: la colocación del jugador, la dirección de la bola y el lanzamiento de la misma, balanceando de atrás hacia adelante el mando como si realmente fueras a lanzarla. Asimismo, puedes realizar todo tipo de efectos que irás aprendiendo según avances en el juego. Escoge personaje (poseen diferentes habilidades), cambia de mano si se te da mejor tirar con la izquierda y modifica el color de la bola si lo deseas. Todo influye en el lanzamiento. Además de su atractiva mecánica, posee una oferta de modos de juego bastante interesante que podrás compartir con un amigo (desde torneos a desafíos en los que tendrás que demostrar tu pericia).



PRIMERA IMPRESIÓN





SNAKEBALL

Consigue hacer la cola más grande del mundo

Quién no ha probado alguna vez en su vida el jueguecito de la serpiente. Sí, ese en el que tienes que ir por laberínticos escenarios mientras aumentas la longitud de tu reptil engullendo *items* buenos. Un juego con un planteamiento tan simple, pero tan adictivo, que ahora podrás descargar a tu **PS3**. Se han creado infinidad de desafíos que podrás afrontar sólo o con otro jugador. Así, en el modo principal tendrás que competir por hacerte con la cola más larga. Y en Frenesí de Bolas podrás afrontar un total de 10 pruebas, cada una con laberintos y peligros diferentes: con solo una vida consigue todas las esferas que están repartidas por el escenario, haz un tres en raya, evita enredarte y recopilar el mayor número de objetos posible. Eso sí, ***Snakeball*** requiere nervios templados, insistencia y paciencia.



PRIMERA IMPRESIÓN









» **En compañía.** Compite con un amigo por conseguir la cola más larga o coopera en los laberintos para afrontar los 15 desafíos de Snakeball.

Laberintos. Los desafíos se desarrollan en un tablero que presenta callejuelas, obstáculos para sortear, teletransportadores... Hay una gran variedad.



MÁS CIRCUITOS, MÁS VEHÍCULOS, MÁS BARRO.

Ya te puedes descargar la primera ampliación de MotorStorm. Con el pack Pase Vip Coyote Revenge, exclusivo de PLAYSTATION® STORE, MotorStorm es todavía más alucinante. Además, sácale el máximo partido a tu PlayStation3™. Regístrate en PLAYSTATION NETWORK y consigue juegos online gratuitos y acceso al PLAYSTATION STORE. Ahí encontrarás juegos exclusivos, ítems adicionales y demos gratis de los últimos títulos de juegos y películas.

PLAYSTATION® Network



www.motorstorm.com



PLAYSTATION 3

REPORTAJE



¡YA HEMOS JUGADO!

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PS3

KAZUNORI YAMAUCHI NOS PRESENTA EN EXCLUSIVA LA VERSIÓN PRELIMINAR DE SU ESPERADO GT5. UN PRÓLOGO QUE DARÁ MUCHO JUEGO...

A LA VENTA EN DIC.









VISTA INTERIOR. Uno de los detalles que más quiso recalcar el bueno de Yamauchi durante la presentación fue la nueva vista desde el interior del vehículo. Es impresionante la cantidad de detalles y el realismo de los mismos. Desde el cuero de la carrocería a los guantes del piloto, pasando por todos los marcadores e indicadores. Además, existe la posibilidad de girar la vista 180º.

Kazunori Yamauchi

CREADOR DEL JUEGO

«Hemos aumentado 50 veces el grado de detalle en GT5»



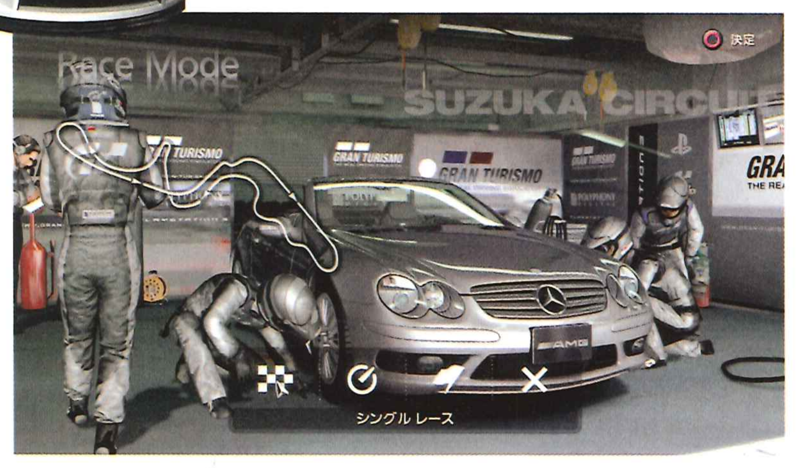
En una de las salas del *Business Centre* (espacio reservado a profesionales y periodistas) de la recién celebrada feria **Games Convention 07** de Leipzig, tuvo lugar la presentación a puerta cerrada de ***Gran Turismo 5 Prologue***. El mismísimo Kazunori Yamauchi (cabeza visible del grupo de programación del juego, **Polyphony Digital**), con la ayuda de un fiel traductor, fue el encargado de llevarnos de la mano y descubrirnos las nuevas características del esperado título, la mayoría de ellas desveladas en este evento. Lo primero que nos mostraron, como es lógico, fue el menú principal del juego. En él, aparte de las típicas opciones Carrera, Contrarreloj y demás, existían varias posibilidades relacionadas con la conexión a Internet de **PlayStation 3**. Por una parte, la competición On-line permitirá a 16 jugadores de todo el mundo competir entre sí en la misma carrera. Éste es el mismo número de coches que verás en las carreras Off-line, por lo que el aumento con respecto a las anteriores entregas del juego es bastante considerable. Pero las opciones en línea no acaban aquí: podrás acceder a un concesionario en la red donde comprar y vender vehículos; entrar en tablas de clasificaciones y a Gran *turismo TV*, un añadido que aún está por desvelar completamente, pero que dará acceso a una programación relacionada con el juego y el mundo de la velocidad en general. Por último, en este menú principal también aparecía el símbolo de *PlayStation Home* (la comunidad virtual de **PS3** de próximo lanzamiento), aunque esta característica no fue explicada. Otros datos también son mostrados en esta pantalla, como la localización del jugador en el mundo, la de sus amigos, los próximos eventos On-line... Una vez seleccionado el modo de juego, entrarás al menú Carrera, donde encontrarás una ultrarrealista representación en tiempo real de los *boxes*, con los mecánicos trabajando y el jefe del equipo ordenando, como debe ser. Aquí, podrás ajustar varios elementos de la configuración del programa, aunque se ha incluido la opción *Quick Tune* para realizar todas estas operaciones de una forma sencilla y rápida.

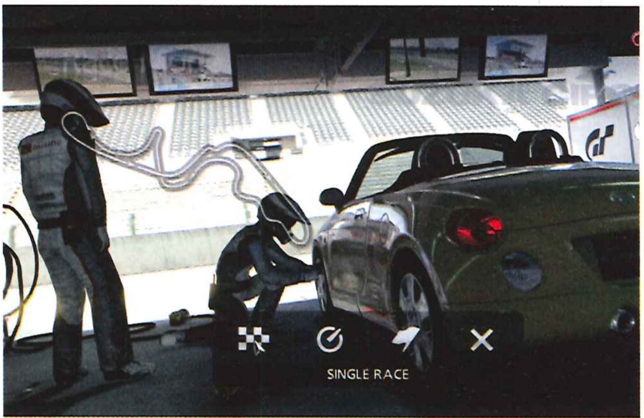
Las posibilidades On-line constituirán uno de los puntos fuertes del juego

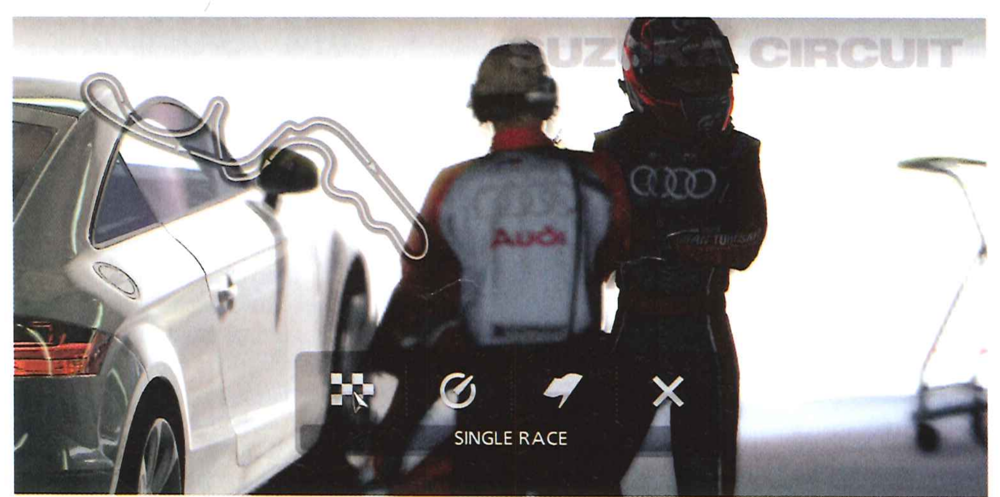
Durante y después de la presentación de ***GT5 Prologue***, tuvimos la oportunidad de mantener una animada charla con el creador del juego: Kazunori Yamauchi. Nos habló del proceso de creación del título, en concreto del modelado de los vehículos. Según él: *«se ha aumentado cincuenta veces el detalle de los mismos, algo que se puede apreciar en la luz que incide sobre los coches, los cristales, los reflejos...»*. Asimismo, añadió que *«la integración On-line es muy importante en esta nueva entrega. No solo en lo que respecta a la competición multijugador, sino también en todo lo referente a la comunidad del juego»*. De este modo, en todo momento el jugador tendrá completa información sobre sus amigos y podrá saber si se encuentran On-line, y además acceder a su perfil con información personal totalmente detallada.

Otro apartado importante es la aparición de los «boxes» en tiempo real. Según Yamauchi: *«nos hemos inspirado en la secuencia de introducción del anterior capítulo de la saga, Gran Turismo 4»*. En ésta aparecía el vehículo favorito del programador (un *Ford GT*) a punto de salir a competir. Sin embargo, en la versión de *GT* de **PlayStation 2** dicha escena estaba creada a base de gráficos GC, mientras que en la de **PS3** todo está generado en tiempo en real con el propio motor gráfico del juego.

Además, para este debut de ***Gran Turismo 5 Prologue*** en **PlayStation 3**, Yamauchi nos confirmó que *«se han introducido dos niveles de dificultad: el llamado Standard y el Professional»*. El primero de ellos es al que estamos acostumbrados a ver en las anteriores ediciones de la saga. Y el segundo ha sido creado para la ocasión, ofreciendo una experiencia de juego mucho más realista, por lo que es solo recomendado para los jugadores más expertos, aquellos que valoren la fidelidad con el mundo real por encima de todo.







En boxes. Antes de comenzar cada carrera, accederás a este menú donde podrás modificar varias opciones. Pero sobre todo, sirve para quedarse alucinado ante el realismo con el que han sido creados los técnicos, mecánicos y el jefe del equipo: todos ellos modelados en tiempo real por el potente motor gráfico de Gran Turismo 5 Prologue.





SELECCIÓN DE COCHE. El catálogo inicial de vehículos incluidos en el juego rondará los cuarenta modelos. Teniendo en cuenta que en crear cada uno de ellos se tarda ahora diez veces más que en Gran Turismo 4, el trabajo necesario es incalculable. Habrá fabricantes para todos los gustos: Lotus, Mitsubishi, Nissan, Ferrari...
Podrás elegir, además, el color entre las tonalidades oficiales de cada uno.

Un total de cuarenta vehículos compondrán el catálogo inicial de este juego

Una vez en carrera, lo primero que llama la atención es la fluidez de su motor gráfico. Serán 60 *fps.* estables en todo momento, además de emplear la máxima resolución que la consola puede ofrecer: 1080p. Teniendo en cuenta que ahora son 16 los vehículos en pantalla y que cada uno de ellos está compuesto por 200.000 polígonos (frente a los 4.000 que presentaban los modelos en *GT4*), el resultado obtenido es, cuanto menos, asombroso.

El circuito que se empleó para la demostración era el clásico de *Suzuka*, pero sabemos que el juego final (que verá la luz durante el próximo mes de diciembre, tanto en forma descargable desde *PlayStation Store* como en formato físico *Blu-ray*) incluirá otros como el ubicado en la ciudad de Londres o el de *Eiger Nordwand.* Si seguimos con los números, es de destacar en esta versión prólogo que el catálogo de vehículos estará compuesto por un número en torno a los cuarenta. Las marcas que por ahora se han confirmado son las siguientes: **Nissan**, **Acura**, **Daihatsu**, **Dodge**, **Audi**, **BMW**, **Volkswagen**, **Alfa Romeo**, **Lancia**, **Lotus**, **Mitsubishi**, **TVR**, **Renault**, **Ferrari**, **Mercedes-Benz**, **Ford** y **Suzuki**. Como puedes ver, variedad para todos los gustos. Otro de los elementos que se ha mejorado ha sido la física, cosa que se nota cuando el coche gira o frena, y el peso del mismo se desplaza hacia un lado u otro de una forma muy real. La posibilidad de







« Un clásico. El popular trazado de Suzuka, en Japón, ha sido el elegido para mostrar las bondades del juego a la prensa y al mundo.





« Carreras concurridas. Nunca antes en Gran Turismo se había visto una cantidad tan alta: hasta 16 coches compitiendo de forma simultánea.

« Polígonos a mansalva. El aumento en la cantidad de polígonos que forman cada uno de los vehículos ha sido exponencial. Es algo que se nota desde un principio.

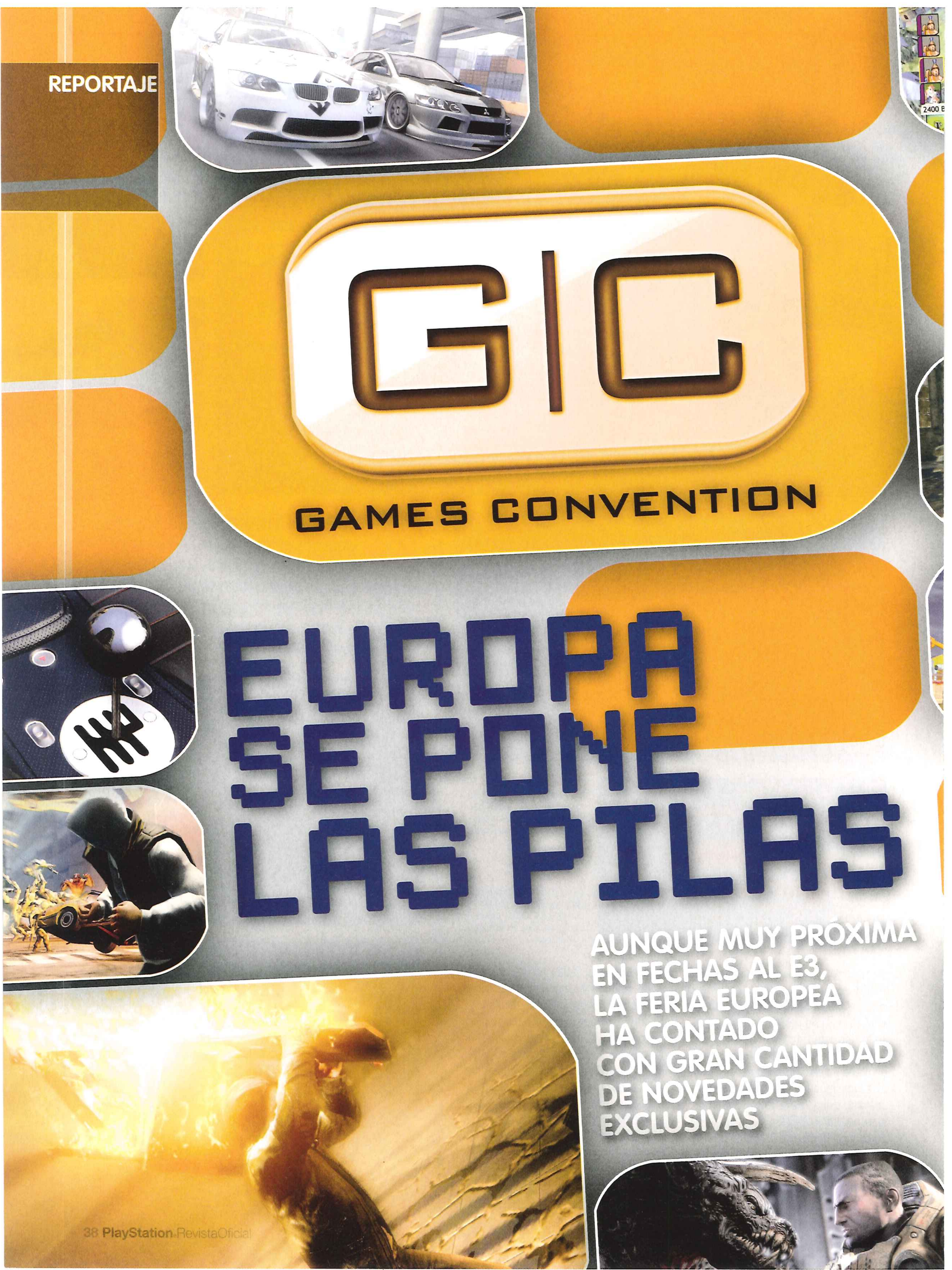
derrapar en las curvas ha sido claramente aumentada, sin llegar al nivel de otros títulos mucho menos realistas, está claro, pero permitiendo realizar todo tipo de trompos.

La inteligencia artificial de los rivales también ha sido incrementada y, aunque aún siguen bastante predispuestos a no salirse del «trazado óptimo», sí se nota más garra y agresividad en su comportamiento. Además, éste es un apartado que irá siendo mejorado en las futuras actualizaciones del juego que aparezcan en *PlayStation Store* para ser descargadas. Lo que aún no se ha confirmado es si estas actualizaciones periódicas incluirán otros elementos, como nuevos vehículos o circuitos. Todavía quedan algunos meses para que el título vea la luz, pero puedes ir disfrutando con el aperitivo que representa *Gran Turismo HD 2.0*, disponible desde hace tiempo en la *Store* de forma gratuita. Ya sabes, la versión final y definitiva de ***Gran Turismo 5*** no llegará hasta el año próximo. En cualquier caso, este prólogo parece que ofrecerá muchas sorpresas... «

Menú Principal. Éste que veis abajo es el imponente aspecto que muestra el menú principal del juego. Además, podrás personalizarlo eligiendo el vehículo que hay que mostrar, el escenario en cuestión e incluso el filtro que tomará la imagen para hacerlo más artístico.

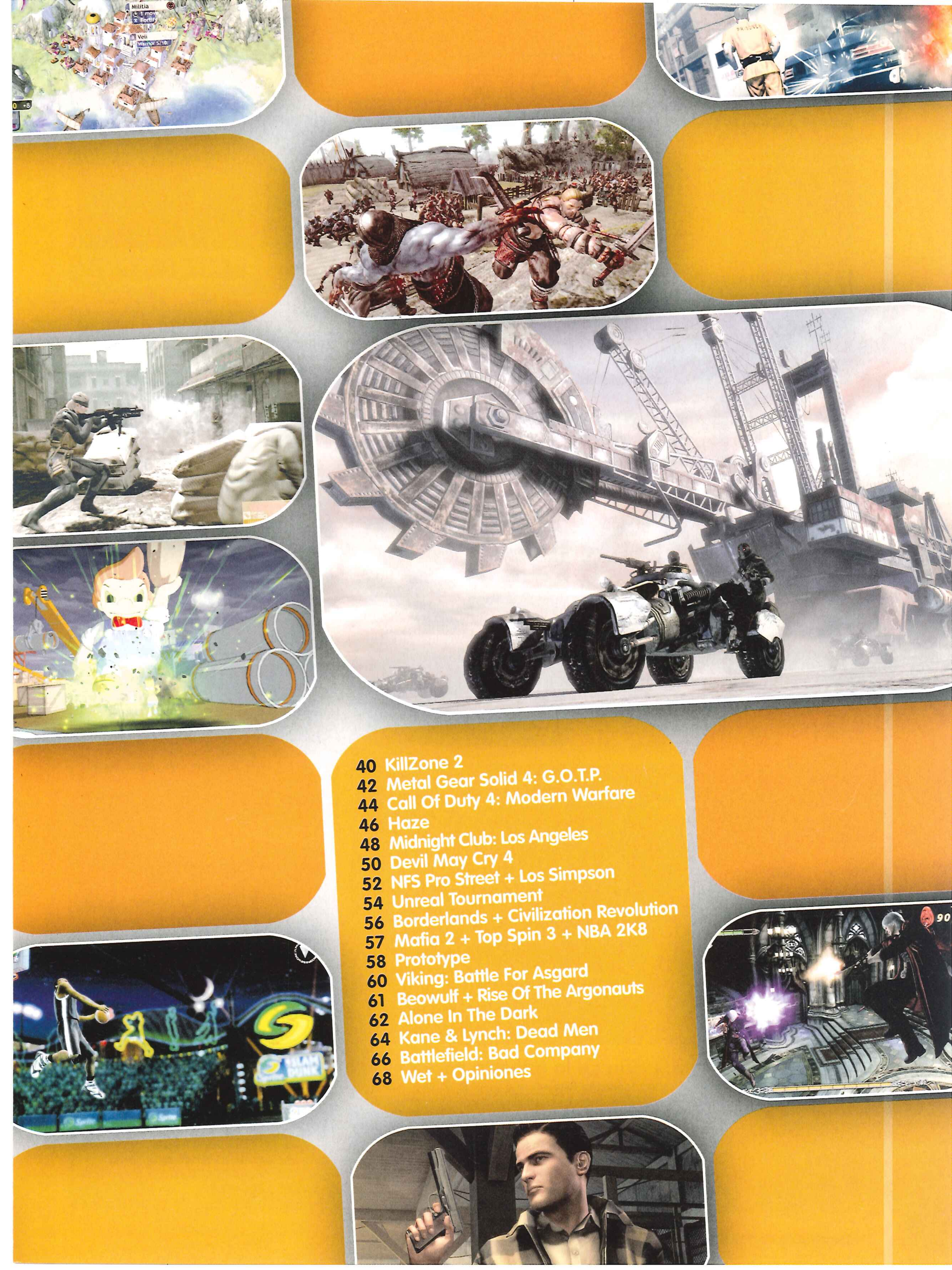






EUROPA SE PONE LAS PILAS

AUNQUE MUY PRÓXIMA EN FECHAS AL E3, LA FERIA EUROPEA HA CONTADO CON GRAN CANTIDAD DE NOVEDADES EXCLUSIVAS



40 KillZone 2
42 Metal Gear Solid 4: G.O.T.P.
44 Call Of Duty 4: Modern Warfare
46 Haze
48 Midnight Club: Los Angeles
50 Devil May Cry 4
52 NFS Pro Street + Los Simpson
54 Unreal Tournament
56 Borderlands + Civilization Revolution
57 Mafia 2 + Top Spin 3 + NBA 2K8
58 Prototype
60 Viking: Battle For Asgard
61 Beowulf + Rise Of The Argonauts
62 Alone In The Dark
64 Kane & Lynch: Dead Men
66 Battlefield: Bad Company
68 Wet + Opiniones





KILLZONE 2

PS3 ★ SONY C.E. ★ SHOOTER ★ 2008



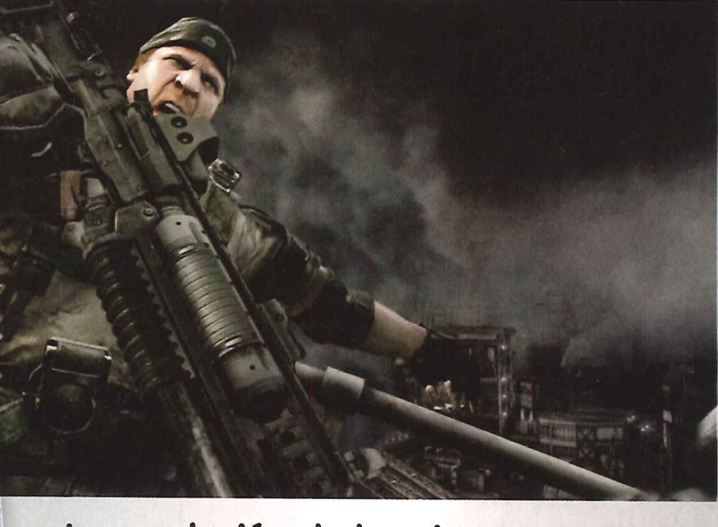






EFECTOS A MANSALVA. El motor gráfico usa todo tipo de triquiñuelas de nueva generación de manera espectacular.

TÚ Y TU EQUIPO. Los compañeros de unidad estarán presentes en todo momento para echarte una mano.



La revolución de la primera persona

Los desarrolladores de **Guerrilla Games** se desplazaron de Amsterdam a Leipzig para dejar a todos los asistentes asombrados con su nuevo proyecto. La *demo* allí presentada a puerta cerrada fue la misma que en el pasado **E3**, con la diferencia de que ahora sí pudimos probarla. Un ataque masivo a la capital Helghast en el que participa el protagonista del juego sirvió para mostrar el motor gráfico más potente que hemos visto hasta la fecha en **PS3**. Impresionante modelado, efectos de luz y sombras que transforman los escenarios y unas animaciones tan reales que dan miedo...



BUZZ QUIZ TV

PS3 ★ SONY C.E. ★ PARTY GAME ★ OTOÑO

Para todos los gustos

El debut del juego de preguntas y respuestas de **Sony** llegará a **PS3** con la intención de convertirse en el *Party Game* definitvo. Un montón de canales, como si de un sistema de televisión se tratara, permitirá elegir infinidad de temas o descargarlos de Internet.



UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE

PS3 ★ SONY C.E. ★ ACCIÓN/AVENTURA ★ DICIEMBRE

El nuevo «novio» de Lara

Y es que a la arqueóloga le encantaría este chico. Hace lo mismo que ella (corre, salta, dispara, pelea, resuelve *puzzles*) pero de forma mucho más dinámica y con un apartado técnico superior. Además, el chico explorará la jungla, ciudades perdidas...



RATCHET & CLANK FUTURE
TOOLS OF DESTRUCTION

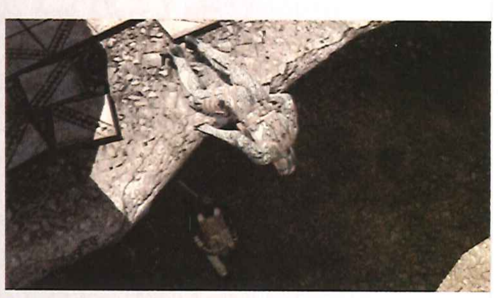
PS3 ★ SONY C.E. ★ ACCIÓN ★ NOVIEMBRE

Regreso al espacio

La saga de **Insomniac** vuelve a sus orígenes: acción, armas alocadas, muchas plataformas y mucho humor. Todo esto acompañado de un entorno gráfico de gran espectacularidad.

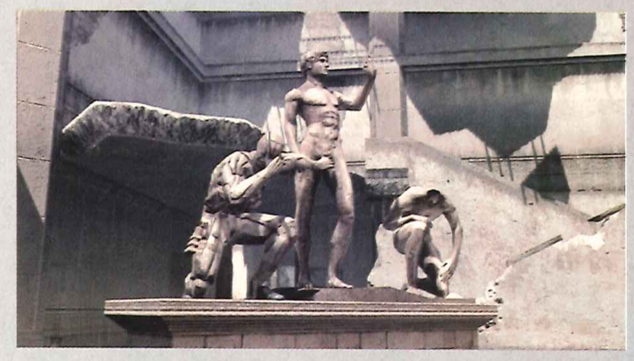

Sé el primer guitarrista en no romper una cuerda
vodafone
Siéntete un mito del rock con "Guitar Legend Get on the Stage" sólo en Vodafone live!
Si siempre has querido ser una auténtica estrella del rock, aquí tienes tu oportunidad. Descárgate, en exclusiva, "Guitar Legend Get on the Stage" el primer videojuego que te permitirá descubrirlo.
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en Vodafone live! y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
SAMSUNG
Legend
LEGEND
Guitar Legend
gameloft





¡SORPRESA! Camuflarse entre los escombros será esencial para sobrevivir en el campo de batalla.

EN ZONA DE GUERRA. De momento, Kojima ha desvelado que la acción del juego transcurrirá en Oriente Medio y Sudamérica.

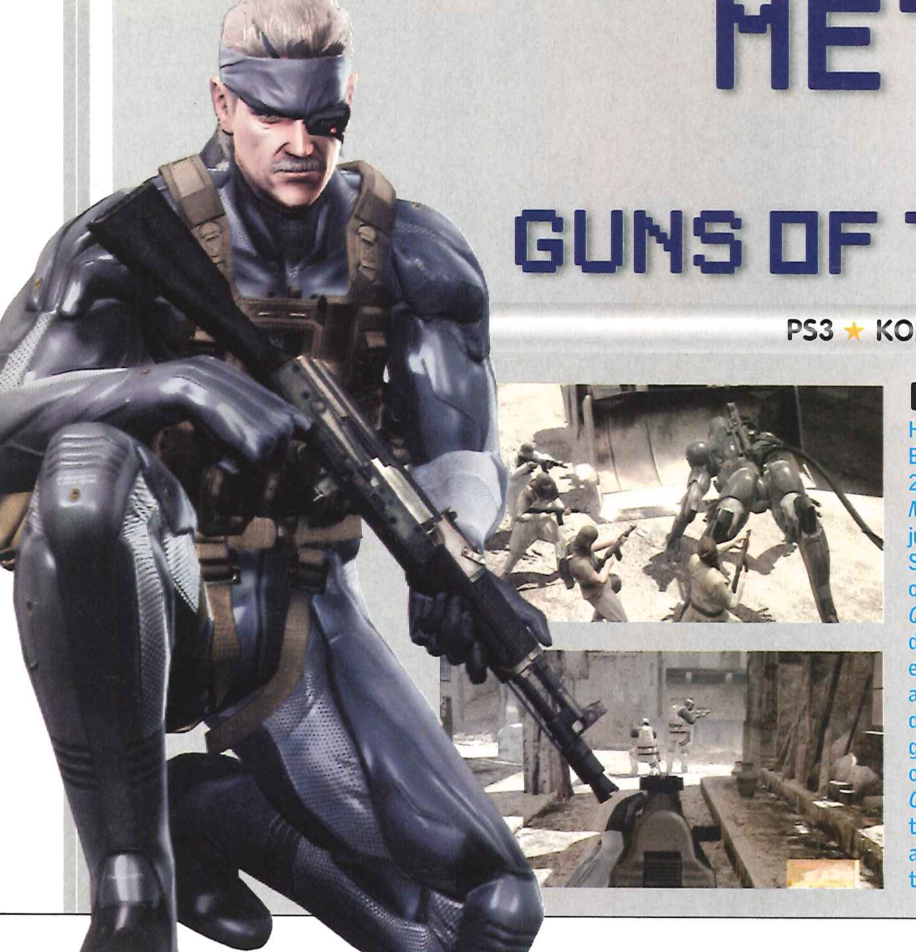


CON LAS MANOS EN LA MASA. El traje Octo-Camo permitirá a Snake fundirse con el escenario... hasta las últimas consecuencias. Lo de agarrar «el ciruelo» de la estatua sobraba, pero ya conocemos el peculiar sentido del humor de Hideo Kojima.



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

PS3 ★ KONAMI ★ TACTICAL ESPIONAGE ACTION ★ 2008



DEMO JUGABLE Y MUCHO MÁS...

Hideo Kojima es un genio produciendo videojuegos... y promocionándolos. En cada una de sus apariciones (primero en el **E3**, luego en la fiesta del 20 aniversario de *Metal Gear* en Tokio) suelta un nuevo bombazo sobre *Metal Gear Solid 4*. En Leipzig sorprendió a los asistentes con una *demo* jugable de ***MGS4***, que hacía gala de las nuevas habilidades del avejentado Solid Snake: cachear a los enemigos, tras pillarles por sorpresa gracias al camuflaje óptico Octo-Camo y la efectividad del evolucionado CQC (*Close Quarter Combat*). Se vio en acción el *Metal Gear Mk.II*, el robot asistente de Snake (y fiel compañero de Gillian Seed en el inolvidable *Snatcher*), en pleno fragor del combate, entre nubes de polvo y explosiones. Pero la auténtica revelación fue la unidad *Beauty And The Beast*. Un cuarteto de bellas mozas cuyas mentes han sido devastadas por los horrores de la guerra, hasta el punto de transformarse en cuatro criaturas letales en el campo de batalla: *Screaming Mantis, Laughing Octopus, Raging Raven* y *Crying Wolf*. Bajo sus carcasas metálicas, se ocultan los rostros de cuatro actrices y modelos, una de las cuales es la japonesa Yumi Kikuchi que acompañó a Kojima en la conferencia de Leipzig. A ver qué sorpresa nos tiene preparada para el inminente **Tokyo Game Show**...







BEAUTY & THE BEAST

Kojima continúa con la tradición de crear enemigos tan carismáticos como letales. Apuntad estos nombres porque formarán parte de la leyenda MGS: Crying Wolf, Laughing Octopus, Raging Raven y Screaming Mantis.



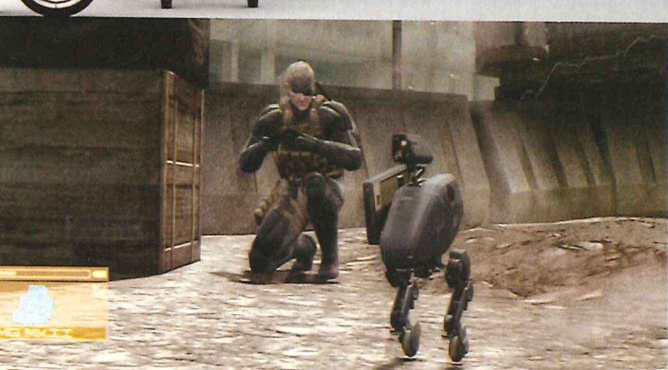
SOBREVIVIR ENTRE RUINAS. En MGS4 no tendrás ni un segundo de descanso mientras reptas como un lagarto entre los escombros.



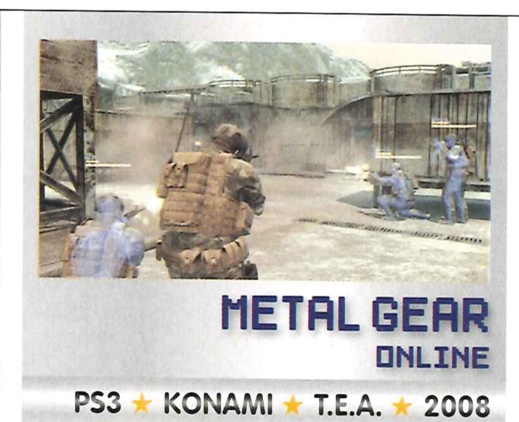
DAME LO QUE LLEVES. Una de las novedades de MGS4 es que podrás cachear a los soldados, instantes después de detenerlos .



LAUGHING OCTOPUS. Imagina un cruce entre Solidus Snake y una de las criaturas de Silent Hill... y aún así te quedarás corto.



METAL GEAR MKII. Es un guiño al legendario Snatcher. Kojima ha rescatado para MGS4 al compañero de Gillian Seed, el robot MG MKII.



METAL GEAR ONLINE

PS3 ★ KONAMI ★ T.E.A. ★ 2008

Espionaje táctico en red

De momento, en **Kojima Productions** no quieren confirmar si este *shooter* On-line (al estilo del incluido en *MGS3 Subsistence*) formará parte de *MGS4* o si se pondrá a la venta por separado. Eso sí, ofrecerá personajes de toda la saga y los nuevos de *MGS4*.



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS

PSP ★ KONAMI ★ T.E.A. ★ 2008

Mejorado hasta el infinito

Esta versión extendida del exitoso *Portable Ops* de **PSP** incorpora 130 clases de soldados, *chat* vía *headset* y nuevos modos de juego, incluido uno para principiantes. Podrás comandar hasta 200 personajes diferentes y curarlos en plena batalla



METAL GEAR SOLID 2 DIGITAL GRAPHIC MODEL

PSP ★ KONAMI ★ CÓMIC ★ 2008

El cómic de MGS continúa

El prestigioso ilustrador Ashley Wood vuelve a recrear la historia de Solid Snake, en este caso la del segundo capítulo de la saga, en un nuevo cómic interactivo en formato UMD.



CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

PS3 ★ ACTIVISION ★ SHOOTER ★ NOVIEMBRE





La saga da un salto hacia adelante

Los creadores originales de la saga, **Infinity Ward**, no participaron en el tercer capítulo de la misma ya que estaban preparando algo más grande. La serie de *shooters* subjetivos más aclamada de los últimos años da un salto en el tiempo para colocarse en la actualidad. El control del protagonista pasa de los soldados aliados de la Segunda Guerra Mundial a los Marines americanos y los S.A.S. ingleses de la actualidad. En la feria pudimos disfrutar de dos niveles, uno desarrollado en una ciudad de Oriente Medio y otro en un barco. Asimismo, comprobamos tanto lo apabullante de su motor gráfico como el uso de infinidad de armas diferentes y *gadgets* de todo tipo (más de setenta). Además de un modo Historia que relata un intrincado argumento, el juego incorporará una modalidad multijugador completa y divertida que te permitirá crear a tu personaje a medida para competir o cooperar.


» **POR TODOS LOS FRENTES.** Durante el desarrollo del juego verás a los ejércitos de tierra, mar y aire cooperar para acabar con la amenaza terrorista.



» **EQUIPADOS PARA LA ACCIÓN.** El gran realismo en la recreación de la indumentaria y accesorios de las fuerzas de élite que participan en el juego es total.



HAZE

PS3 ★ UBISOFT ★ SHOOTER ★ NOVIEMBRE



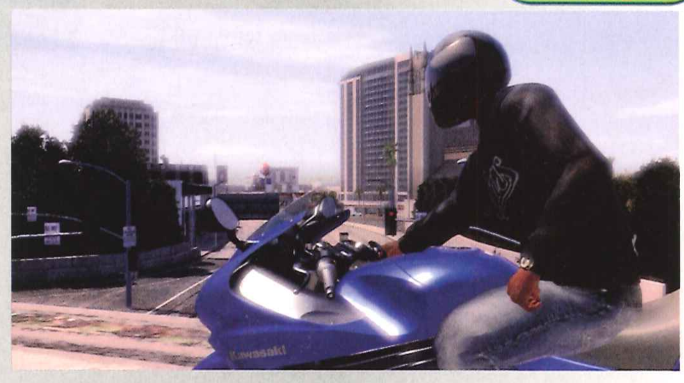


« **4 JUGADORES SIMULTÁNEOS.** Haze te permitirá disfrutar de su desarrollo acompañado hasta por tres jugadores humanos más, tanto en las fases a pie, en el bando Mantel o con los rebeldes de Promise Hand, como a bordo de vehículos.

El FPS que reinventará el género

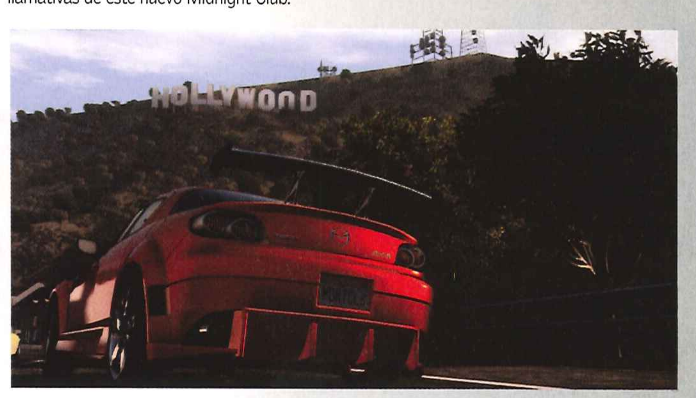
Free Radical Design siempre ha mostrado grandes dosis de talento técnico y argumental a la hora de desarrollar sus *first person shooters*. La saga *TimeSplitters* y *Second Sight* son buena muestra de ello. Dave Doak (director de la compañía) nos desveló, mientras mostraba las bondades de su creación, que quieren dejar huella en la nueva generación **PlayStation** con un título exclusivo que demuestre el verdadero potencial de la máquina y revolucionarios modos multijugador. ***Haze*** pondrá a tu disposición un poderoso motor gráfico (*Disparity Rendering System*) y protagonizarás un sugerente guión apto hasta para cuatro jugadores simultáneos en cualquier punto del juego. Shane Carpenter, el protagonista, forma parte de un grupo de élite gobernado por la todopoderosa compañía **Mantel** y los efectos de una poderosa droga llamada Néctar, pero pronto se dará cuenta de un terrible secreto y el desarrollo dará un giro radical...

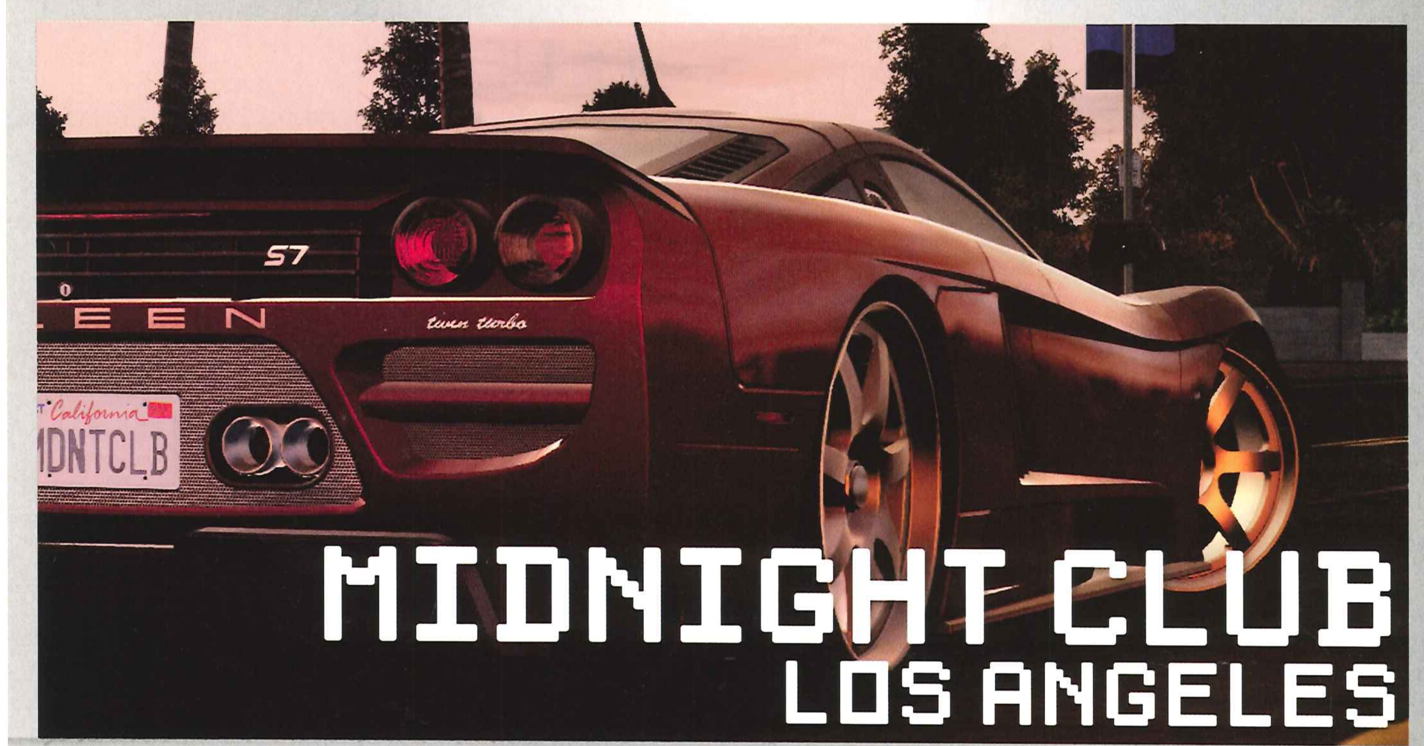

adidas.com/techfit
adidas
TECHFIT
Raúl viste
BELIEVE
adidas TechFit – ingeniería de alto rendimiento
DE VENTA EN
base:
en movimiento
© 2007 adidas AG. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.



» **LA CIBERMOTO.** Continuando la costumbre de anteriores entregas, y aunque no pudimos verlo en Leipzig, de nuevo habrá motos disponibles y jugables.

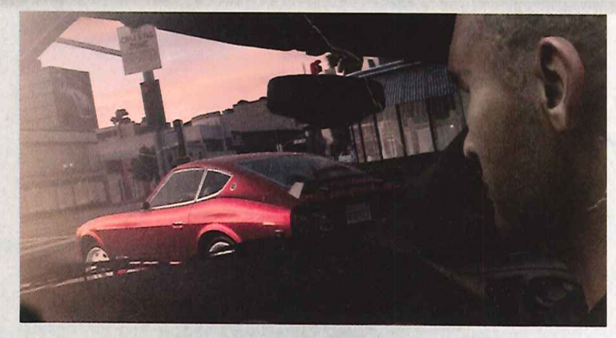
» **LOS ÁNGELES TAL CUAL.** El realismo en la reproducción del mapeado de la ciudad es una de las características más llamativas de este nuevo Midnight Club.



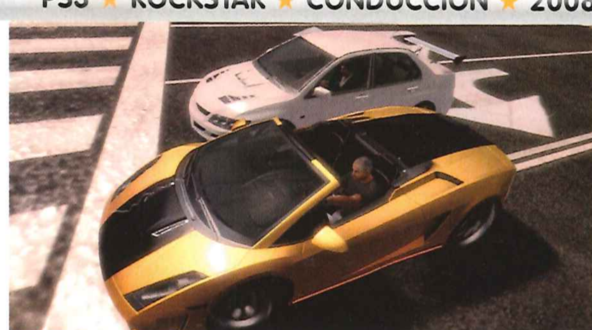


MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

PS3 ★ ROCKSTAR ★ CONDUCCION ★ 2008



» **A MUERTE.** El sistema de desafíos ha sido perfilado: simplemente conduce por la ciudad y cuando encuentres a un posible rival dale las largas.



Carreras callejeras

La aportación de **Rockstar** al género de conducción llega a su cuarta entrega con una recreación de la ciudad de Los Ángeles realista y con novedades en el sistema de juego: se acabaron los menús y los tiempos de carga. Tal y como ofrecía algún *Need For Speed* previo y propondrá el venidero *Burnout Paradise*, este *Midnight Club* no tiene carreras estructuradas en complejas competiciones. El gran atractivo de este frenético paseo por Los Ángeles está en deambular por la ciudad y, al cruzarse con determinados coches, darles las luces para que comience una carrera. Cuando ésta acabe, te encontrarás en la otra punta de la ciudad... y deseando repetir. Exprimiendo el motor gráfico *RAGE* (el mismo de *Table Tennis* y *GTA IV*) y prometiendo una ciudad tres veces más grande que la de anteriores entregas, solo podrás esperar velocidad de vértigo y carreras de infarto.





DEVIL MAY CRY 4

PS3 ★ CAPCOM ★ ACCIÓN ★ 2008

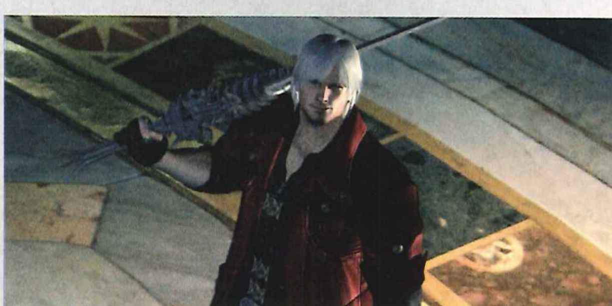
La cara más oscura de Dante

No es que la presencia de **Capcom** en la feria **GC 2007** fuera apabullante, pero al menos tanto la prensa como el público general tuvieron la oportunidad de probar una nueva *demo* jugable del esperado debut de la saga en **PlayStation 3**. Esta versión consistía nada menos que en un enfrentamiento entre Nero, el protagonista del juego, y Dante, el que lo había sido en las anteriores entregas. La historia te pondrá en el papel del joven cazador de demonios, que se ha propuesto acabar con todos ellos, incluido Dante, quien irrumpe en una ceremonia en la que se rinde culto a Sparda, su predecesor.

La mecánica del juego ahora incluye el uso del denominado *Devil Bringer*, el brazo de Nero, que te permitirá desencadenar todo tipo de poderes y realizar larguísimos *combos*, siempre dependiendo de la habilidad del jugador, claro está.







UN DURO ENEMIGO. Habrá enfrentamientos contra Dante, aunque algo nos dice que no es él el verdadero enemigo del juego...





MUCHOS DEMONIOS. Fuego o hielo, la aparición de diferentes criaturas del infierno será de lo más espectacular.



NEED FOR SPEED PRO STREET

PS3-PS2-PSP ★ EA GAMES ★ CONDUCCIÓN ★ NOVIEMBRE







El rey no faltará a su cita anual

El espectacular y divertido *stand* para la prensa de la gigante americana en la **GC** de Leipzig (con camarer@s de buen ver, barra giratoria y mojitos) escondía además una versión jugable más avanzada de la nueva entrega de *Need For Speed Pro Street*. Ya hemos hablado de su cambio de tónica (adiós a la ciudad abierta y al modo Historia), pero tras ponerle las manos encima un buen rato, podemos asegurar que va a sorprender, y mucho. Un potentísimo motor gráfico presentaba coches y circuitos con gran detalle. Las colisiones son espectaculares y el control, algo más exigente que antes.

LOS SIMPSON

PS3-PS2-PSP ★ EA GAMES ★ ACCIÓN ★ OTOÑO

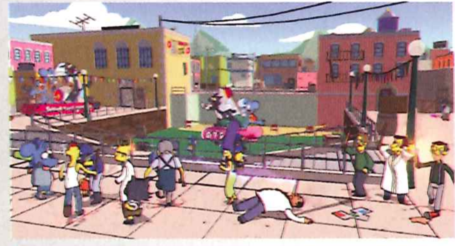


El sentido del humor «simpsoniano» estará presente en todo el juego.

Humor «amarillo»

Los estudios que **EA** poseen en *Redwood Shores* se encuentran dando los últimos retoques a la adaptación de la serie de televisión más famosa de la historia. Controlando a cuatro de los personajes de la familia (Homer, Marge, Bart y Lisa) el jugador deberá avanzar por distintas fases, que mezclan acción desenfadada con plataformas. Cada uno de estos niveles se basa en algún videojuego famoso al que parodia, con títulos tan llamativos como *Medal Of Homer* o *Need For Speedo*. Como ves, la irreverencia propia de la serie será trasladada a las tres consolas de **Sony**. Además, contará con las voces de los dobladores oficiales y la aparición de cientos de personajes secundarios.











La mejor muestra del verdadero poder del motor Unreal Engine 3



UNREAL TOURNAMENT

PS3 ★ MIDWAY ★ SHOOTER ★ OTOÑO





» **POR TIERRA Y AIRE.** El juego incluye una gran cantidad de vehículos, (algunos de ellos de lo más original) humanos y alienígenas.



» **HAZLO TÚ MISMO.** Con el editor de niveles y de modos de juego podrás crear partidas a tu gusto o al de tus amigos.

Participa en el torneo más salvaje de la red

Como ya confirmó la propia **Sony**, el *shooter* subjetivo multijugador más esperado llegará antes de fin de año a **PlayStation 3** en exclusiva. Y se convertirá en el primer juego que hará uso de *PlayStation Network* para ofrecer todo tipo de contenido creado por el propio jugador gracias al potente editor de niveles y de modos de juego que incluirá. Esta es una parte importante de su tecnología, la otra recibe el nombre de *Unreal Engine 3* y se encarga de gestionar un apartado gráfico asombroso. Los programadores de **Epic Games** han creado una serie de grandes escenarios futuristas donde los usuarios participarán en intensas batallas On-line, manejando alguna de las armas disponibles o alguno de los vehículos (terrestres y aéreos) que también han sido incluidos. Cuidado *Warhawk*, los días de estancia en el trono de los *shooters* On-line pueden estar contados...

12+
www.pegi.info

LOS MUERTOS
TE ESPERAN
TÚ SÓLO TIENES
QUE ENCONTRAR
LA PUERTA

www.Folklore-game.com

Folklore, disponible en octubre sólo para PlayStation3



PLAYSTATION 3



BORDERLANDS

PS3 ★ 2K GAMES ★ FPS ★ 2008











MEDIOS DE TRANSPORTE. Las grandes dimensiones del mundo de Borderlands te obligarán a utilizar vehículos para desplazarte.

SOLO O EN COMPAÑÍA. Borderlands ofrece un universo persistente en el que los jugadores podrán cooperar para realizar las misiones.

En tierra de nadie...

Los programadores de **Gearbox** (creadores de la saga *Brothers In Arms*) nos proponen un viaje a los confines de la galaxia, un planeta donde solo acuden los que huyen de algo o los que tienen algún motivo poco loable. El desarrollo del juego, en primera persona, podría hacer pensar que se trata de un *shooter* más, pero la definición más correcta sería la de una mezcla entre *Unreal Tournament* y *Diablo*. Un enorme escenario lleno de zonas para explorar, por el que el protagonista podrá moverse a pie o en alguno de los vehículos disponibles, se conjuga a la perfección con un grado de personalización increíble. Cientos de miles de armas y objetos diferentes podrán ser comprados, modificados, robados de los cuerpos de los enemigos o creados a base de materiales. Solo, o en compañía de otros, deberás ir cumpliendo una serie de misiones que te llevarán a desentrañar los misterios del desolado planeta. Alienígenas de todo tipo, piratas, bandidos y demás fauna indeseable serán tus enemigos. Lo malo es que habrá que esperar hasta las navidades de 2008...

CIVILIZATION REVOLUTION

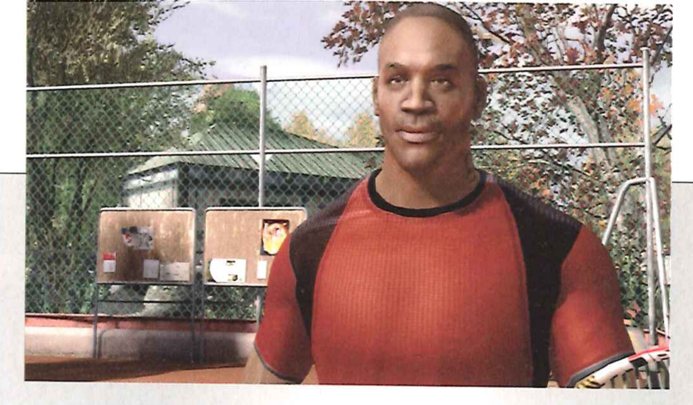
PS3 ★ 2K GAMES ★ ESTRATEGIA ★ 2008

Las consolas también quieren estrategia

Sin duda alguna, la saga *Civilization* se encuentra en el Olimpo de los títulos de estrategia desde su primera entrega. Ahora, los desarrolladores de **Firaxis**, con el legendario Sid Meier a la cabeza, presentan un nuevo capítulo, esta vez desarrollado específicamente para el mundo de las consolas. Encarnando al líder de una de las civilizaciones disponibles (desde Cleopatra a Napoleón, pasando por Gandhi), el juego propone un acercamiento mucho más «relajado» y desenfadado al género. Seguirás teniendo que crear ciudades, estructuras y unidades, controlando el balance de tu riqueza y vigilando el bienestar de tus habitantes; pero todo ello ahora se realiza a través de un interfaz más sencillo e intuitivo, y se halla representado en pantalla de una forma espectacular y colorista. Además, el juego hace uso y abuso del sentido del humor para atraer a todo tipo de jugadores.



LÍDERES EN LIZA. Incluso Gandhi entrará en guerra contra sus rivales...

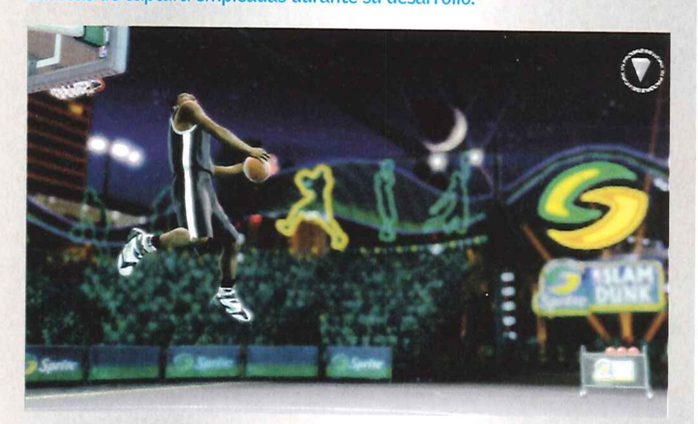


NBA 2K8

PS2-PS3 ★ 2K SPORTS ★ DEPORTIVO ★ OTOÑO

Mates estratosféricos en HD

En clara y perenne competencia con **Electronic Arts** y su longeva saga *NBA Live*, los programadores de **2K Sports** presentan una nueva entrega de su simulador de baloncesto, que aparecerá antes de que acabe el presente año en **PlayStation 3** y **PlayStation 2**. En esta ocasión, una de las mayores novedades consiste en la posibilidad de disputar los encuentros en espacios abiertos y en horario nocturno, cosa que dota al título de una espectacularidad nunca antes vista. El movimiento de los jugadores sigue siendo reflejado en pantalla con gran realismo, gracias a las más modernas técnicas de captura empleadas durante su desarrollo.





TOP SPIN 3

PS3 ★ 2K SPORTS ★ DEPORTIVO ★ 2008

Otro nuevo golpe maestro

La saga de simuladores de tenis de los parisinos **PAM Development** debutará en **PlayStation 3** la próxima primavera. Con un potente editor de jugadores, la posibilidad de encarnar a los más famosos de la ATP, y la inclusión de torneos On-line, el juego está llamado a convertirse en la referencia dentro de este género. Además, el detalle de los tenistas roza la perfección...

MAFIA 2

PS3 ★ 2K GAMES ★ ACCIÓN ★ 2008



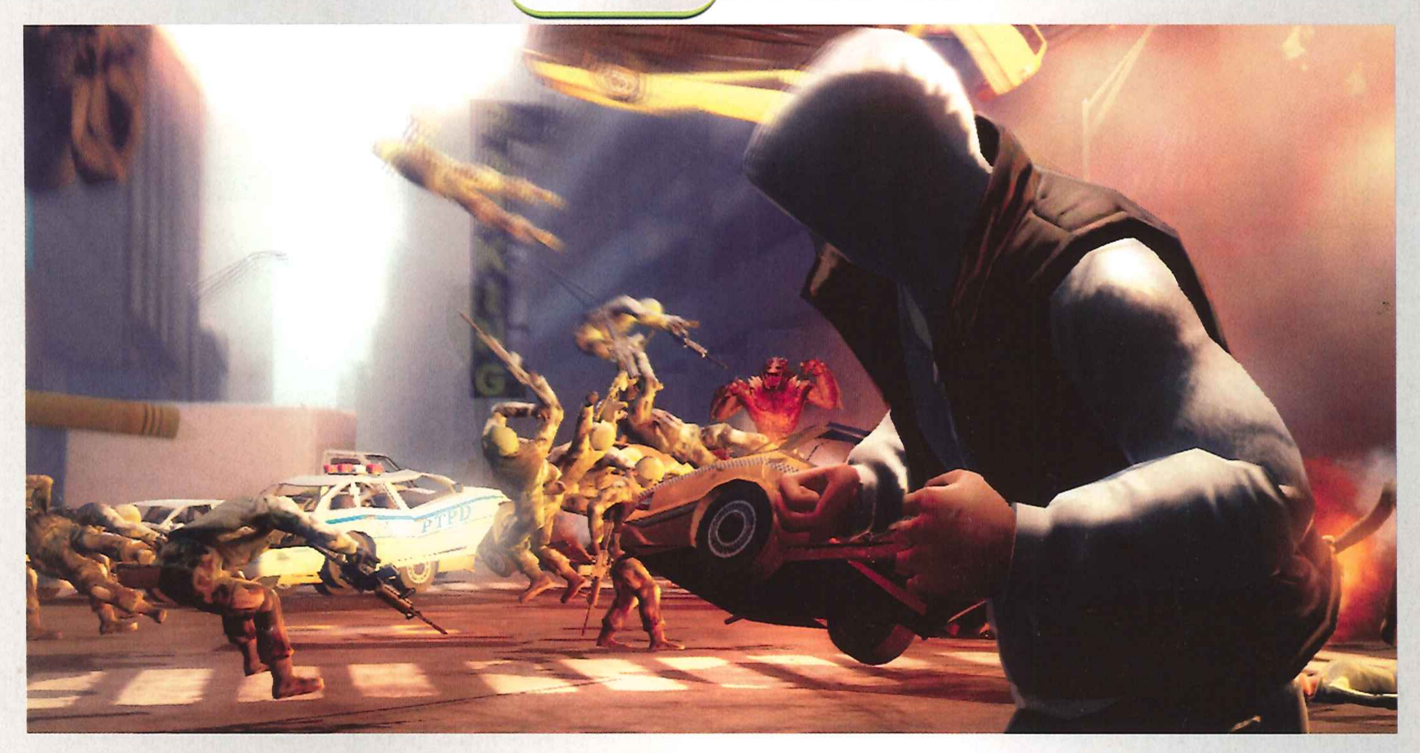
LA FAMILIA ES LA FAMILIA. Ya sabes lo que vas a encontrar: señores bien vestidos con grandes pistolas y chicas guapas a su alrededor.

¿Un Grand Theft Auto en los años 50?

La entrega original de *Mafia*, pese a no ser un juego redondo del todo, contaba con las suficientes cualidades como para conseguir vender más de dos millones de copias en todo el mundo. Es por ello que ahora sus programadores, **Illusion Softworks**, preparan una secuela para el año que viene, esta vez bajo la tutela de **2K Games**. El juego, que se desarrollará entre finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta, en los Estados Unidos, estará fuertemente influenciado por las películas clásicas del mejor cine negro. Una ciudad llena de vida será el escenario de las andanzas del protagonista, que deberá pelear, disparar y conducir para ir completando las misiones que se le vayan asignando. Por ahora solo hemos tenido acceso a un tráiler que, según nos prometieron sus creadores, está generado íntegramente con el motor del juego. Si esto es así, el espectáculo está garantizado...









Alex puede cambiar su aspecto físico para orientar sus ataques hacia el sigilo



» **VEHÍCULOS PROTOTIPO.** Alex podrá, literalmente, asaltar cualquier vehículo y hacerse con su control. Imprescindible para multiplicar el caos.



PROTOTYPE

PS3 ★ VIVENDI ★ ACCIÓN ★ 2008

Superpoderes genéticos desbocados

Puede que *KillZone 2* o *Call Of Duty 4* tuvieran los gráficos más espectaculares, pero ***Prototype*** tiene el uso más brutal, macarra y devastador que se le ha dado a la tecnología de nueva generación: la de provocar la mayor sensación de caos y destrucción desde... *Hulk: Ultimate Destruction*. Algo normal, pues sus responsables son los mismos, los canadienses de **Radical Entertainment**. En ***Prototype*** serás Alex Mercer, un joven de agresivos poderes sobrehumanos que aparece en Nueva York perseguido, por una parte, por las fuerzas del orden y, por otro, de unos mortales monstruos llamados *Infecteds*. El juego promete novedades asombrosas en su mecánica, donde destaca la posibilidad de enfocar el juego desde el camuflaje (Alex puede asumir cualquier forma) o desde el ataque frontal. El resultado: nada menos que 250 posibles ramificaciones de argumento.







VIKING: BATTLE FOR ASGARD

PS3 ★ SEGA ★ ACCIÓN ★ 2008



» **UNA BESTIA PARDA.** Skarin, además de unas espaldas como un armario ropero, cuenta con un gran número de movimientos a cada cual más salvaje.





Más mitología nórdica, esta vez para PS3

Los creadores del genial *Spartan: Total Warrior* (y de algunos de los mejores juegos de estrategia en tiempo real para PC), **The Creative Assembly**, vuelven por sus derroteros; aunque esta vez toman como base argumental las leyendas escandinavas. El protagonista es el vikingo Skarin, que se verá inmerso en una contienda entre Odin (dios de *Asgard*) y Hel, el que reina entre los muertos. Durante la presentación, a puerta cerrada, pudimos observar que el título presenta una mezcla entre acción en tercera persona y estrategia. En unos gigantescos y bellos entornos, el protagonista se enfrentará en solitario a sus enemigos, para realizar todo tipo de *combos* con armas blancas. Llegado cierto punto darán comienzo una serie de batallas con cientos de personajes en pantalla, en las que deberás ordenar tus tropas e ir cumpliendo objetivos para que la balanza se incline a tu favor.







BEOWULF

PS3-PSP ★ UBISOFT ★ AVENTURA/ACCIÓN ★ NOVIEMBRE



La leyenda se hace realidad

El inminente proyecto cinematográfico de Robert Zemeckis será convertido a formato lúdico por el estudio de programación francés **Tiwak**. La historia, una de las más antiguas de la mitología nórdica, te pone en la piel de Beowulf: un soldado dotado de la fuerza de treinta hombres que viaja hasta Dinamarca para acabar con una bestia que está amenazando a un pequeño pueblo. El género elegido para esta conversión es, una vez más, la aventura de acción. Pero Beowulf no estará solo, ya que podrás controlar a un pequeño grupo de guerreros que te asistirán en combate. Los poderes del héroe (llamados *Carnal Powers*) le permitirán realizar ataques más poderosos y levantar incluso pilares para utilizarlos contra los enemigos. El motor gráfico empleado es el mismo que en la saga *Ghost Recon Advanced Warfighter*, por lo que el espectáculo está asegurado.



RISE OF THE ARGONAUTS

PS3 ★ CODEMASTERS ★ RPG ★ 2008

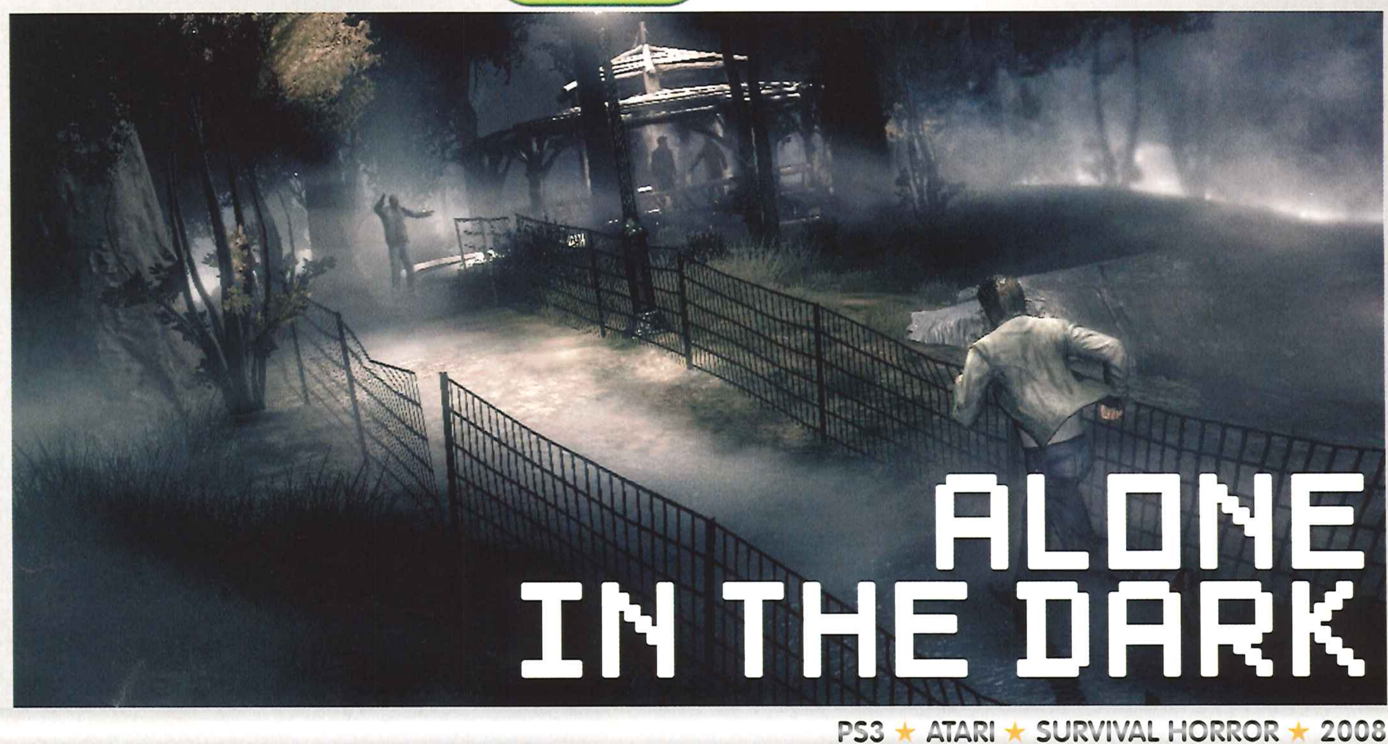
» **¡DIOSES!** Uno de los sistemas de mejora de los personajes es a través de la veneración a los dioses. Claro, que lo que agrade a uno puede molestar a otro y....

Más historias de la Antigua Grecia

No hay duda de que la Grecia plagada de bestias descomunales e imaginación desbordada ha inspirado algunos de los mejores juegos de todos los tiempos, *God Of War* en cabeza. No es para menos. En la mitología griega están las raíces de toda la narrativa moderna, y sus iconos y lugares comunes persisten como origen del modo actual de contar historias. En **Liquid Entertainment**, no obstante, se han permitido algunas licencias con la aventura de Jasón y su búsqueda del vellocino de oro. En esta ocasión, tu misión consiste en localizar al responsable del asesinato de su mujer. La aproximación más singular a la leyenda, sin embargo, está en la mecánica de juego: a diferencia de *God Of War*, este ***Rise Of The Argonauts*** es un *RPG* de acción.

La nave del héroe, la mítica Argos, llevará al jugador por quince islas donde cumplir distintas misiones. Harás frente a monstruos mitológicos en combates en tiempo real, pero condicionados por las distintas habilidades de argonautas como Hércules o Ulises. Estos duelos, por lo que hemos visto, son todo un regalo para la vista.





ALONE IN THE DARK

PS3 ★ ATARI ★ SURVIVAL HORROR ★ 2008

La oscuridad está más y más cerca...

Aunque las novedades presentadas sobre esta nueva entrega de *Alone In The Dark* han sido pocas, sigue siendo uno de los juegos que mejor pintan de la nueva generación.

Así se confirma lo que ya sabíamos (protagonismo para el héroe original, Edward Carnby; estructura de escenarios abierta y con grandes dosis de acción y *puzzles*; guión episódico al estilo de series como *24*...) y nos presentaron algunas sustanciosas novedades. Por ejemplo, la asombrosa física y comportamiento de los objetos, que permiten que los *puzzles* se afronten de múltiples maneras. Asimismo, recibió especial atención la espectacular representación, casi real, del fuego: vimos cómo Carnby hacía pedazos una mesa, prendía fuego a una pata... y perdía el control poco después. Aún no hemos visto ni un enemigo, y ya no podemos esperar más.





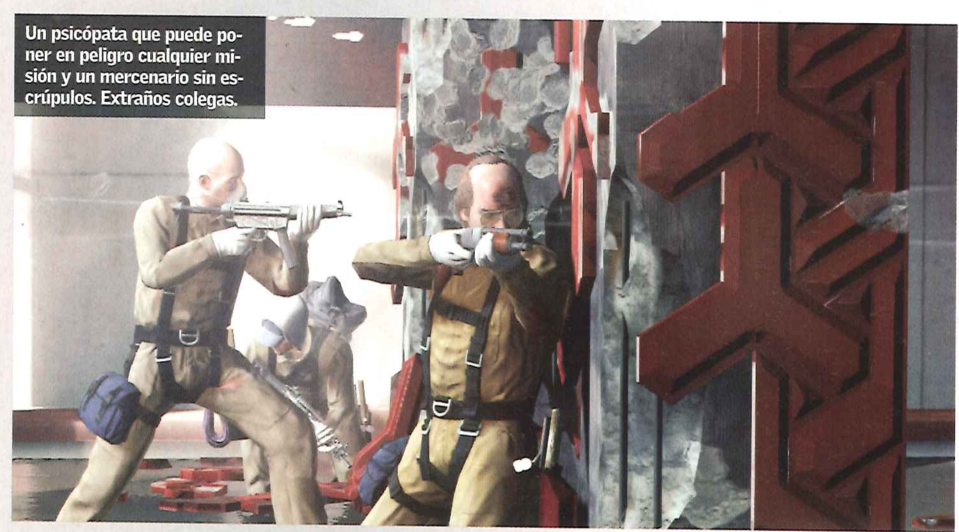
Vuelve un clásico de la investigación paranormal: Edward Carnby


LAS GUERRAS CAMBIAN

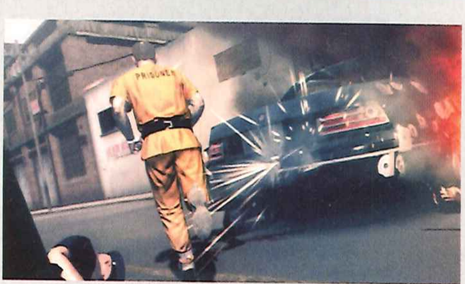
Toda la estética de Kane & Lynch respira ambientación de thriller ultraviolento

KANE & LYNCH
DEAD MEN

PS3 ★ EIDOS ★ ACCIÓN ★ OCTUBRE



Un psicópata que puede poner en peligro cualquier misión y un mercenario sin escrúpulos. Extraños colegas.



NADA QUE PERDER. Los protagonistas escapan del furgón que les conducía a una ejecución. No es de extrañar que ya se consideren «hombres muertos».

EN BUSCA DEL BOTÍN. Kane y Lynch buscan una gran cantidad de dinero para proteger a la familia del primero. Asesinos, sí, pero con sus sentimientos.





Perros rabiosos y gentuza variada

Kane & Lynch se presenta como una de las grandes apuestas de **Eidos** para la nueva generación. Concebido como un simulador criminal cooperativo, basa su atractivo en el choque de personalidades entre los dos violentos protagonistas que dan título al juego. Uno es un mercenario, otro un psicópata, y ambos desencadenan una escalada de violencia cuya meta, cómo no, es un importante botín. El juego, tal y como se enorgullecen sus creadores, es un catálogo de gentuza y alimañas que ni siquiera se caen bien entre ellos. Una auténtica bomba de relojería en la que el jugador controlará al profesional del crimen, Kane, mientras que la IA (o un segundo jugador) hará lo propio con el desequilibrado Lynch. La intención de los creadores de este juego abiertamente inspirado en los *thrillers* de Michael Mann es que la personalidad de ambos personajes se refleje en la mecánica de la aventura.

LOS SOLDADOS NO

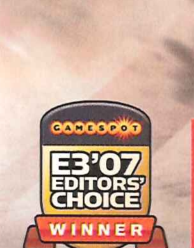
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE



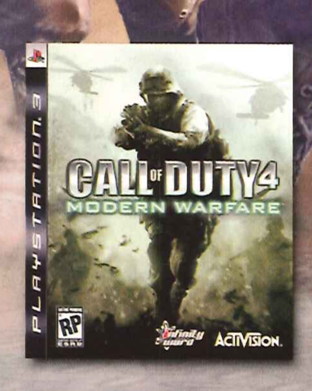


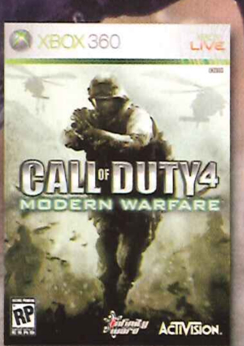


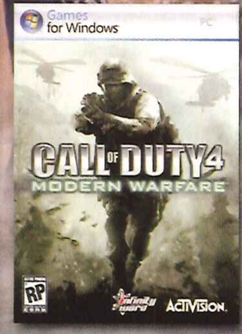
NOVIEMBRE 2007

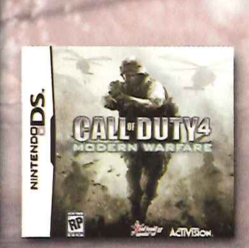












ACTIVISION

activision.es









BATTLEFIELD BAD COMPANY

PS3 ★ EA GAMES ★ ACCIÓN ★ 2008

En mala compañía...

Una de las sagas de *shooters* en primera persona más prestigiosas regresa a las consolas con un capítulo exclusivo. La historia gira en torno a un conflicto armado en Eurasia, donde tú y tus tres compañeros de equipo deberéis cooperar en escenarios abiertos. Por primera vez, se incluye un robusto modo Campaña para un solo jugador, aunque el componente On-line seguirá estando presente con partidas para un número máximo de 24 participantes.

El noventa por ciento de lo que verás durante la aventura será susceptible de ser destruido y se ha incluido una gran variedad de vehículos para desplazarte. El motor gráfico *Frostbite* creado por **Digital Illusions** permitirá unos efectos gráficos de nueva generación con todo tipo de elementos móviles en pantalla. Su lanzamiento se prevé para la primavera próxima.





» JUGUETES DE GUERRA. Un gran catálogo de armas y gadgets.





DARK SECTOR

PS3 ★ VIRGIN PLAY ★ ACCIÓN ★ 2008

Como un boomerang

Un agradable regustillo a serie B es lo que posee este título que tiene como mayor innovación el empleo de una especie de aro con cuchillas que funciona como un *boomerang*. Con él podrás recoger fuego y electricidad, y lanzarlo contra los enemigos.

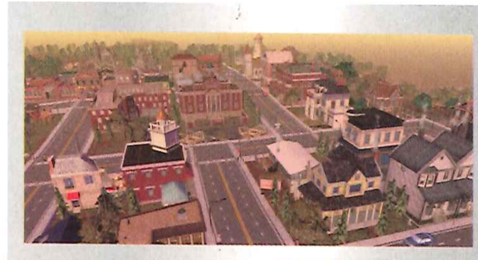


FRACTURE

PS3 ★ ACTIVISION ★ ACCIÓN ★ 2008

El suelo está temblando

Aunque ya lo vimos en el **E3**, pudimos volver a disfrutar de este espectacular título de **LucasArts** de compleja temática, inspirada en el fenómeno del calentamiento global, y que permite al jugador modificar a su antojo el terreno de combate



SIM CITY SOCIETIES

PS3 ★ EA GAMES ★ ESTRATEGIA ★ OTOÑO

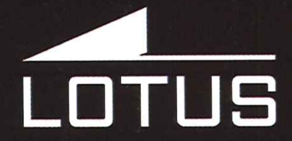
Una ciudad a tu medida

La saga de gestión y estrategia por excelencia llega a las consolas con una versión exclusiva para las mismas, que te permitirá crear diferentes tipos de ciudades (una artística, otra futurista, espiritual...). Haz avanzar la sociedad para que sea próspera.

EL TIEMPO
ME PERSIGUE
PERO YO
SOY MAS RAPIDO



Edición Especial
Jorge Lorenzo
Campeón del Mundo 250cc.







WET

PS3 ★ VIVENDI ★ ACCIÓN ★ 2008



Rubi es la nueva heroína de la acción a cámara lenta



Pistolas, curvas y cámara lenta

Aunque hubo alguien que mencionó el nombre de Lara Croft en vano a la hora de hablar de Rubi, la sinuosa protagonista de ***WET***, realmente nos recordó más a una *Max Payne* femenina. Subtitulado *An Artificial Mind & Movement Game*, ***WET*** retoma el *Bullet Time* de *Max Payne* (aquí llamado *Momentum*) y lo pasa por la batidora del reciente *Stranglehold* para servirlo en un título, cuyas fases de programación son bastante primitivas, que promete espectáculo y adrenalina. Rubi deambulará por ciudades como Hong Kong, Nueva York o San Francisco enfrentándose a enemigos grotescos y bien definidos, y resolviendo *puzzles* (**Sierra** nos ha asegurado que serán innovadores y estarán perfectamente integrados en la acción). Con la participación de varios guionistas de la serie *24* y una estética *pulp* muy original, ***WET*** promete convertirse en un interesante espectáculo de acción.

» **MASACRE AL RALENTÍ.** Condimentada con el uso de la katana para el combate cuerpo a cuerpo y el empleo de los sticks para apuntar con las pistolas





NUESTRA OPINIÓN

THE ELF

Mejor en directo

Asistir a una feria de este tipo es un privilegio y más cuando personalidades como Kojima o Yamauchi, por citar algunos, hacen acto de presencia y muestran sus futuras obras maestras con una cercanía y entusiasmo dignos de elogio. Una experiencia que quedará para siempre en mi memoria.

SU TOP PARTICULAR

1. KILLZONE 2
2. METAL GEAR SOLID 4
3. GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
4. HAZE
5. CALL OF DUTY 4: MODERN W.



JOHN TONES

Ferias de muestras

En estos tiempos de Internet y noticias apuradas hasta el último segundo, las ferias de muestras como el E3 y la Games Convention tienen una clara función: convencer a los periodistas. Nosotros fuimos, vimos, jugamos y nos convencimos: la nueva generación existe.

SU TOP PARTICULAR

1. PROTOTYPE
2. FRACTURE
3. MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES
4. ALONE IN THE DARK
5. CONDEMNED 2



LAST MONKEY

El orgullo de ser europeo

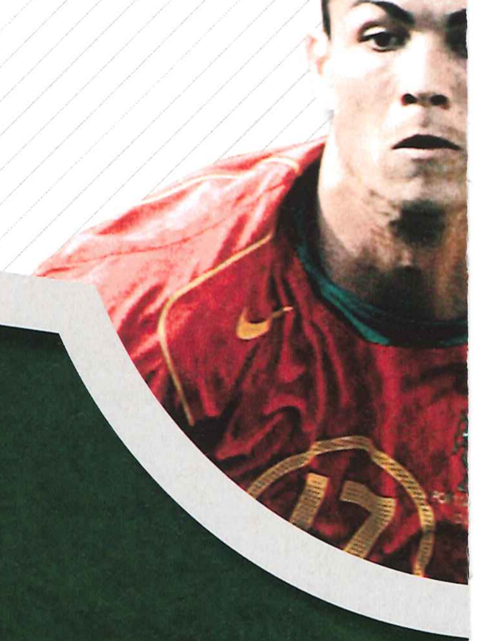
Este año podría definirse como el de la consolidación de la GC. Y es que, aunque algunas compañías se muestran reacias todavía, la mayoría sí que han aprovechado este escaparate para mostrar sus productos; en algunos casos por primera vez y, en otros, en versiones diferentes a las del E3.

SU TOP PARTICULAR

1. GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
2. CIVILIZATION REVOLUTION
3. VIKING: B.F.A.
4. BORDERLANDS
5. UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE


SQUARE ENIX
VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA
"LOS FANS DEL ROL ESTÁN ANTE UN IMPRESCINDIBLE"
PLAYMANÍA
"SQUARE ENIX HA BORDADO UN JUEGO COMPLETO"
MERISTATION.COM
YA A LA VENTA
PlayStation 2
VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA
BELLEZA MORTAL
www.valkyrieprofile2.es
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Desarrollado por tri-Ace Inc. Diseño de los personajes: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





KONAMI Y EA SPORTS VUELVEN A REPETIR, UN OTOÑO MÁS, LA LUCHA POR PRODUCIR EL MEJOR SIMULADOR DE FÚTBOL DEL MERCADO. ¿QUIÉN GANARÁ ESTE AÑO? AVERÍGUALO EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS...

EL DUELO

La saga de simuladores de fútbol más jugada de la historia se estrena en **PlayStation 3** junto a un buen número de mejoras, mientras **PS2** recibe su *PES* más perfecto. La seguridad que da el haber estrenado la anterior entrega en una consola de nueva generación ha permitido a **Konami** introducir todo tipo de novedades jugables en la versión para **PlayStation 3** sin comprometer en absoluto su calidad gráfica. *PES 2008* se juega diferente, mejor, **en PS3**. Tendrás que aprender nuevas rutinas de ataque y defensa, y modificarlas continuamente, ya que el nuevo sistema de IA, denominado *TeamVision*, aprende del jugador y modifica en tiempo real su comportamiento para ofrecer un auténtico reto, incluso para el jugón más experto. La versión de **PS2** también incluye esta opción como novedad más importante y muestra un aspecto más depurado con respecto a *PES6*. Si eres un auténtico purista del balompié y te gustan los desafíos, tu juego es *PES 2008*.

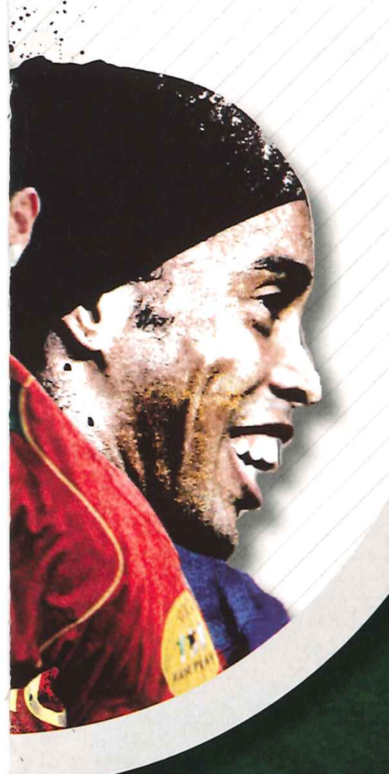


NOVEDADES

La única novedad que comparten las dos versiones es una importante mejora en la navegación por los menús de todos los modos de juego. Mientras que el *PES* de **PS2** es prácticamente idéntico al anterior, la versión para **PlayStation 3** muestra unos gráficos en alta resolución de excelente calidad y un control y una curva de dificultad que te obligarán a aprender casi desde cero: deberás controlar mejor los regates, no abusar de los pases al hueco y los recortes (casi inútiles), y tener en cuenta que el sistema *TeamVision* aprenderá tu forma de jugar para frenar los ataques.



PS3 PS2





DEL AÑO





NOVEDADES

La gran innovación de ***FIFA 08*** tiene un nombre: *Be a Pro*. La opción de convertirse en un futbolista real (defensa, mediocampista o delantero rompedor) en toda una temporada, jugando siempre en la misma demarcación, abre un nuevo universo en los simuladores de fútbol. Pero no es la única novedad de ***FIFA 08***, ni mucho menos: la física del balón es la más realista de la historia (en los disparos influye hasta la presión del aire). El sistema orgánico de regates te permitirá hacer todo tipo de locuras y las mejoras en el control de la defensa convierte a los anteriores juegos de fútbol en piezas de museo.



PS3 PS2

Esta entrega 2008 marcará un antes y un después, no solo en la franquicia *FIFA*, sino en el universo de los simuladores de fútbol. Y no nos referimos al espectáculo gráfico que ofrece la versión **PlayStation 3** de *FIFA 2008* (menudo debut en la consola de **Sony**), sino a la incorporación de un nuevo modo de juego que hará historia: *Be a Pro* (conviértete en profesional). Por primera vez, jugarás como un auténtico futbolista, en una posición determinada del campo, con todas las alegrías y miserias que eso conlleva, como en el fútbol real. Y no se trata de un modo exclusivo de **PS3**, sino que también es la piedra angular de la impresionante versión de **PlayStation 2**, la más completa de toda la historia de los 128 *bits* de **Sony**. Pasa a la página siguiente y disfruta con todo lo que ofrece esta nueva reencarnación del mito *FIFA*. Y lo más escalofriante es que se trata solo de versiones *beta*... No puedo ni imaginar lo que nos depararán las versiones finales y su juego On-line.





PLAYSTATION 3

GRÁFICOS

Al igual que ha ido ocurriendo con cada una de las consolas en las que ha aparecido *Pro Evolution Soccer*, su debut en **PlayStation 3** no resulta demasiado espectacular. **Konami** ha dotado de algo más de realismo a unos gráficos ya creados para la consola de nueva generación de la competencia, hace un año, y ha incluido pequeños detalles: pliegues de las equipaciones en tiempo real, tirones de camisetas, etc. A estas alturas, ***PES 2008*** no te enseñará nada que no hayas visto ya en **PS3**.



JUGABILIDAD

El punto fuerte de la saga sigue evolucionando con esta nueva entrega. El cambio con respecto al *PES* de **PS2** es abismal: los centros desde la banda darán más goles, los recortes en los regates no te servirán de mucho, los pases al hueco no resultarán tan efectivos y el sistema de Inteligencia Artificial *TeamVision* aprenderá y recordará tus rutinas para frenar tus ataques.



ON-LINE

Konami sigue sin exprimir las múltiples posibilidades On-line que requiere un título de estas condiciones. Al igual que en las anteriores entregas para **PS2**, esta versión para la nueva generación incluye las opciones más básicas para jugar a través de Internet. Esperemos que **Konami** tome ejemplo de **EA Sports** y en el próximo *PES* podamos jugar ligas y campeonatos On-line, así como el prometido modo 11 Contra 11 a través de la red.



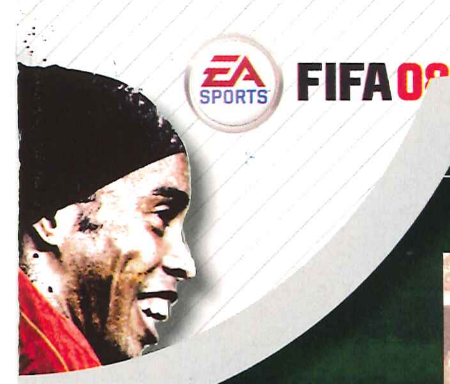




Las jugadas a balón parado son más efectivas, pero más difíciles de ejecutar.



Los centros desde la banda acabarán en gol con más frecuencia que en PES6.





» Duelo de cracks. Podrás realizar todo tipo de diabluras con tus futbolistas favoritos (combinando el botón L2 con R1 y R3), como rabonas, colas de vaca...

Esto no es una pantalla de CD, es una captura REAL del FIFA 08 de PlayStation 3. Aunque algunas caras no están muy logradas, el resto del entorno gráfico es fantástico.







El comportamiento del balón en FIFA 08 no puede ser más real. No hay dos tiros iguales.



PLAYSTATION 3

GRÁFICOS

La gran obsesión de **EA Sports** era lograr los 60 *frames* por segundo. No solo lo han conseguido, sino que además han aportado al juego una suavidad de movimientos pocas veces vista en un simulador de fútbol. Las repeticiones son espectaculares, pero lo que hace realmente grande a *FIFA 08* es observar todo el juego con la cámara normal, viendo a los 22 jugadores moverse con tal realismo que creerás estar ante un partido por TV.



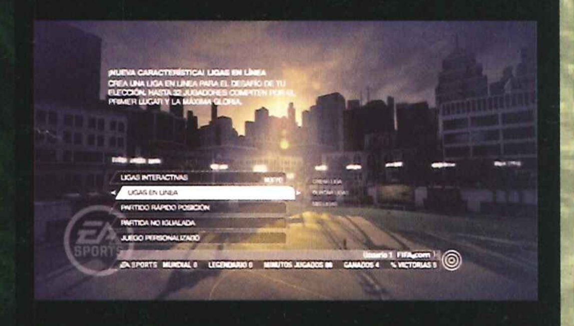
JUGABILIDAD

Todo aquel que probó la *beta* en la redacción quedó enamorado por completo del sistema de control del juego. No solo por las diabluras que se pueden hacer con el botón (combinando L2 con R1 y R3), sino por la posibilidad de elegir defensa usando sólo el *joystick* derecho y las mejoras en los pases en profundidad. En cada nuevo partido hemos encontrado más y más cosas nuevas.



ON-LINE

Al ser una *beta*, nos ha sido imposible entrar en los modos On-line de la versión PS3, pero hemos buceado por todos los menús y la oferta es apabullante. Podrás crear tu propia liga On-line para 32 jugadores, aumentar el prestigio de tu equipo favorito en las Ligas Interactivas y, lo más impresionante, participar en partidos de 5 Contra 5 (10 usuarios, ¡el desmadre total!).





PlayStation 2

GRÁFICOS

Los esfuerzos de **Konami** parecen haberse dedicado en exclusiva a la nueva generación, ya que el motor gráfico de *PES 2008* es muy similar al de la anterior entrega. Tras varias horas de juego, hemos visto nuevas animaciones y muy mejorado su *frame rate*, que en las situaciones más complejas (jugadas en el área, con los dos equipos en pantalla) parece aguantar el tipo mejor que en *PES6*. La jugabilidad es su mayor baza, pero se echa en falta alguna novedad gráfica importante.



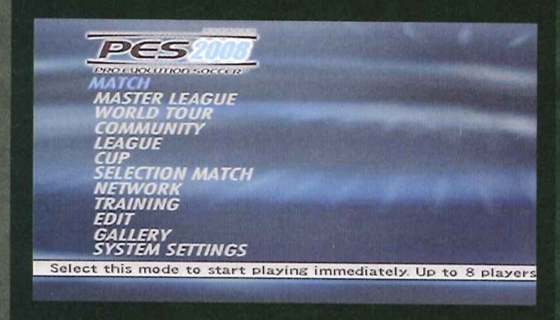
JUGABILIDAD

Konami ha tenido una tarea complicada, pues resulta imposible mejorar la perfección. Después de muchos partidos, comprobarás que su dificultad ha aumentado bastante gracias al sistema *TeamVision*, que los centros desde las bandas y sus remates son mucho más efectivos y que ciertas rutinas defensivas (como el uso intensivo de Círculo) no son decisivas para cortar los ataques.



ON-LINE

Konami sabe muy bien lo que quieren los fanáticos de su saga que juegan a través de Internet: jugar de una forma directa y sin complicaciones de ningún tipo. Por un lado, esta premisa es perfecta para los aficionados que buscan un único partido a través de la red; pero los usuarios más ambiciosos verán truncadas sus esperanzas de encontrar complejos campeonatos y ligas para jugar a través de Internet.







« **Modo World Tour.** Entre las novedades jugables de la nueva entrega de PES para PS2 destaca el nuevo modo World Tour, en el que tendrás que ir avanzando por los diferentes continentes a medida que cumples ciertos requisitos en cada partido.







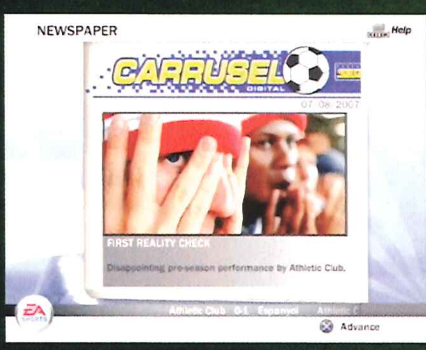
Regates. En lo que se refiere a regates y fintas, PES 2008 es prácticamente idéntico a PES6.





Portero «cantarino». Al menos en lo que respecta a la beta de preview, los porteros del FIFA 08 de PS2 dan una de cal y otra de arena. O bien hacen paradas increíbles o se tragan churros.





Entrenador en la cuerda floja. En el modo Manager controlarás las finanzas y la política de fichajes de tu equipo. Decide qué partidos amistosos jugar antes de afrontar la liga, pero cuidado: si pierdes, la prensa te hará trizas.

ad 0 05:55 0 Valencia

David Villa 7

Pulsa R3 y podrás controlar al portero: ya sea al afrontar una falta o en pleno partido.

PlayStation 2

GRÁFICOS

Lógicamente, la versión **PS2** no puede compararse gráficamente a la de **PS3** pero, aún así, **EA Sports** ha explotado la 128 *bits* de **Sony** al 110%, sobre todo en las repeticiones. Las caras de los futbolistas, por ejemplo, son todavía más realistas que en **PlayStation 3** (puedes comprobarlo con el Ronaldinho en la pantalla de abajo). El entorno gráfico, en la vista general del juego, es bastante bueno. Es más, solo le hemos visto renquear en la vista del portero, cuando hace un saque de puerta.



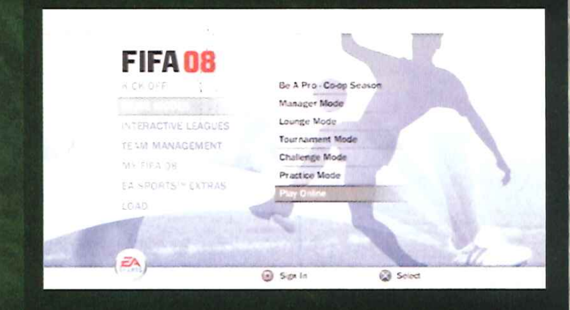
JUGABILIDAD

EA Sports ha dotado al juego de todas las mejoras en el control para la versión **PS3** e incluso lo supera al incorporar el modo *Be a Pro* para cuatro jugadores (en **PS3** es solo para un jugador). El modo *Zone Play* (parecido al futbolín) te permitirá manejar un área del campo (las risas, contra amigos, están aseguradas). Solo se echa en falta algo más de velocidad al juego.



ON-LINE

Nada más encender la consola, ésta actualiza el juego vía On-line para incorporar los últimos fichajes de verano e invierno, *podcasts* y resultados. Vuelven las ligas interactivas, con las que podrás unirte a otros seguidores de tu equipo favorito y aumentar su prestigio en la red, conquistar la Copa On-line y defenderla ante jugadores de otros países. O si lo prefieres, puedes apostar por los clásicos enfrentamientos On-line para dos jugadores.



NUESTROS EXPERTOS OPINAN



Nemesis
REDACTOR JEFE Y MÁRTIR

EL FUTURO ES «BE A PRO»

Para un ex-maníaco de *PES* como yo (tuve que dejarlo hace dos temporadas porque peligraba mi vida laboral), la irrupción de ***FIFA 08*** ha sido como un terremoto. La versión **PS3**, tal y como esperaba, supone un paso de gigante en el apartado gráfico; pero la que me ha enamorado por completo es la entrega **PS2**. Por jugabilidad, control y, sobre todo, por la incorporación de esa revolución llamada *Be A Pro*. No quiero ni imaginar cómo serán en un futuro los partidos On-line con 22 jugadores simultáneos. *PES* es fantástico, como todos los años, pero debería tomar nota e innovar de la misma manera.



Doc
FUTBOLERO TARDÍO

ME QUEDO CON LOS DOS

Aunque suene a tópico, repetido todos los años, las nuevas entregas de *PES* y *FIFA* están más igualadas que nunca en posibilidades, realismo, gráficos y jugabilidad. La sensación que queda después de jugar a ambos títulos es que los dos son los mejores juegos de fútbol, que **Konami** ya lo tiene todo hecho y que no ha necesitado esforzarse en exceso para crear un grandísimo simulador. Sin embargo, ***FIFA 08*** rezuma dedicación y atención a cada pequeño detalle por parte de sus creadores. Seguiré jugando con *PES*, pero dedicaré el mismo tiempo a disfrutar de *FIFA*, sin ninguna duda.



Edgar&Cia
VINO A PEDIR TRABAJO...

ALGO ESTÁ CAMBIANDO

Yo era uno de los escépticos de la saga *FIFA*. Año tras año solían anunciar un aluvión de novedades que se quedaban en ligeros intentos por alcanzar el nivel de *PES*. Sin embargo, este año no me queda más remedio que descubrirme ante un monstruo del fútbol. El nivel es altísimo. Y, sobre todo, me han gustado mucho las animaciones y la física en los forcejeos. ***PES 2008*** también ha cambiado su aspecto y, por fin, **Konami** ha realizado un título *next-gen* a la altura. Grandiosos juegos los dos, pero el cambio de *FIFA* este año es una gran sorpresa para todos.



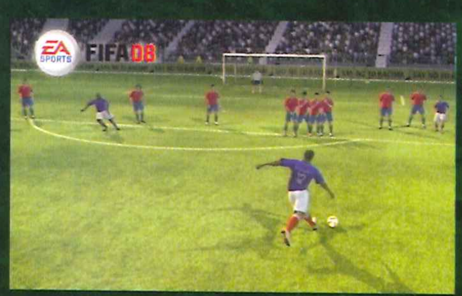
De Lúcar
COLABORADOR Y MEDIO

MÁS IGUALDAD IMPOSIBLE

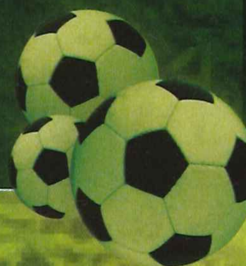
Soy fanático confeso de la saga de *PES* y jamás me he molestado en negar mi preferencia por el fútbol de **Konami** frente al de **EA**: siempre más voluntarioso, pero inferior. Por eso creo que tiene que tener algún valor que, hoy por hoy, hable de una gran igualdad entre ambos títulos y reconozca en este *FIFA*, además de un gran avance, un trabajo colosal. ***PES 2008***, ya lo adelanto, será el mejor y más completo de los *PES* conocidos... pero este ***FIFA 08*** va a ser el primer FIFA que le va a hacer sombra en jugabilidad y encima le va a sacar los colores en posibilidades y novedades.

La entrega de «nueva generación» incluye un completísimo editor.





El arte supremo. Como en todas las entregas, la suerte más difícil de dominar son los lanzamientos de falta. Aunque en FIFA 08, en el que tu rival humano puede controlar al portero, te proporcionará bastantes goles «de cantada».



EN TIEMPO DE DESCUENTO...



CURIOSIDADES
Konami ha incluido el movimiento «piscinazo». Cuidado, es involuntario y cuesta tarjeta.



AUDIO
Destacan los comentarios de Juan Carlos Rivero y Julio «Maldini» Maldonado.

5 CLAVES
1- Solo Konami sabe hacer simuladores como PES.
2- Tendrás que aprender a manejar el juego de nuevo.
3- Cuenta con nuevas licencias, pero aún faltan (liga inglesa).
4- El modo Liga Master es muy difícil, no desesperes.
5- Jugable como ninguno, pero con gráficos más normalitos.



CURIOSIDADES
Durante las cargas, podrás entrenar con Ronaldinho o con tu jugador favorito.



AUDIO
Los inefables Manolo Lama y Paco González volverán a comentar las jugadas.

5 CLAVES
1- Be a Pro revolucionará los simuladores de fútbol.
2- Partidos de 10 jugadores On-line (5 Contra 5) en PS3.
3- 27 ligas oficiales y 15000 jugadores reales.
4- La física más realista de toda la historia de los FIFA.
5- La versión PS2, sencillamente impresionante.

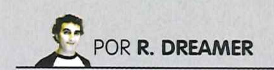


YA ESTÁ AQUÍ

SONY C.E. PONE A LA VENTA UNA PORTÁTIL MÁS LIGERA, MÁS ERGONÓMICA Y CON TRES MODELOS DE COLORES DIFERENTES

169,99 €
¡Ya a la venta!

HOME VOL



POR **R. DREAMER**

PSP SLIM & LITE

No es tarea fácil animar al consumidor a rascarse el bolsillo. Y mucho menos cuando se trata de un producto que ya tiene en sus manos. Pero será aún más difícil resistirse a la tentación de soltar 169,99 Euros a cambio del nuevo modelo de **PlayStation Portable**. Después de que **Sony C.E.** desvelara la existencia de **PSP Slim & Lite** durante el pasado mes de julio, en el **E3**, no ha sido necesario padecer una larga espera para ver cómo llegaba hasta las tiendas europeas. De hecho, en la **Games Convention** de Leipzig se hizo oficial el día del lanzamiento, el 5 de septiembre, y el precio del nuevo modelo, un 33% más ligero que su antecesor y un 19% más fino.

El peso y el tamaño no son los únicos cambios significativos de **PSP Slim & Lite**. También se han reordenado algunos elementos de su diseño para que su ergonomía y funcionalidad salgan ganando enteros.

Lo que resulta más atrayente de esta consola portátil es, sin duda, su nueva salida de vídeo, que permite ver juegos y películas UMD en una televisión. Prácticamente, se ha reconvertido la entrada para auriculares estéreo del modelo anterior de forma que, ▸



« **Tres modelos.** En las tiendas puedes encontrar el modelo negro clásico, la elegante PSP Plata Brillante y dentro de muy poco el modelo Slim blanco.





NUEVOS DATOS DE PSP SLIM & LITE

DIMENSIONES	169.4 X 18.6 x 71.4 mm.
PESO	189 gramos (incluyendo batería)
PSP CPU	Frecuencia del reloj del sistema: 1-333 Mhz.
MEMORIA PRINCIPAL	64 MB
PANTALLA	4.3 pulgadas (16:9) transparente TFT
ALTAVOCES	Estéreo integrado
WI-FI	Wireless LAN (IEEE 802.11 b)
USB	2.0 (mini B)
MEMORY STICK	Pro Duo
TIPO DE SALIDA	Salida de vídeo analógico Video-Out/Headset Connector
BATERÍA	1200 mAh

LAS DIFERENCIAS

PSP CLÁSICA — PSP SLIM

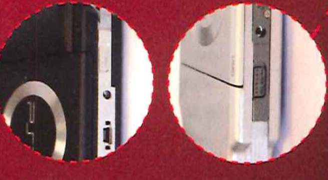


MEMORY STICK
La ranura para la Memory Stick se encuentra ahora más cerca de la cruceta de dirección y ofrece un sistema de apertura más cómodo y seguro.





INTERRUPTOR WLAN
El botón Wi-Fi se sitúa en este modelo en la parte superior (entre el botón L y la conexión USB) para evitar desactivarlo casualmente durante el juego.



MANDO AURICULARES
Otro de los elementos de PlayStation Portable que ha sido totalmente rediseñado para presentar un aspecto más funcional y atractivo.



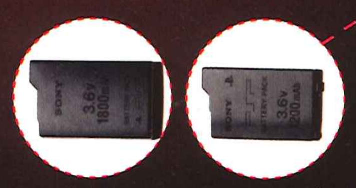
ALTAVOCES
El sistema de sonido integrado de la consola ofrece mayor potencia y han cambiado su ubicación de la parte inferior a la superior de la pantalla.



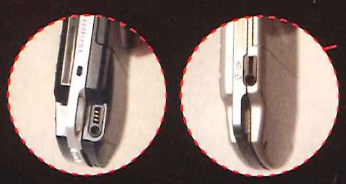
TRAMPILLA UMD
El sistema de apertura de la trampilla para insertar el UMD del modelo anterior ha sido sustituido por una trampilla que se abre manualmente.

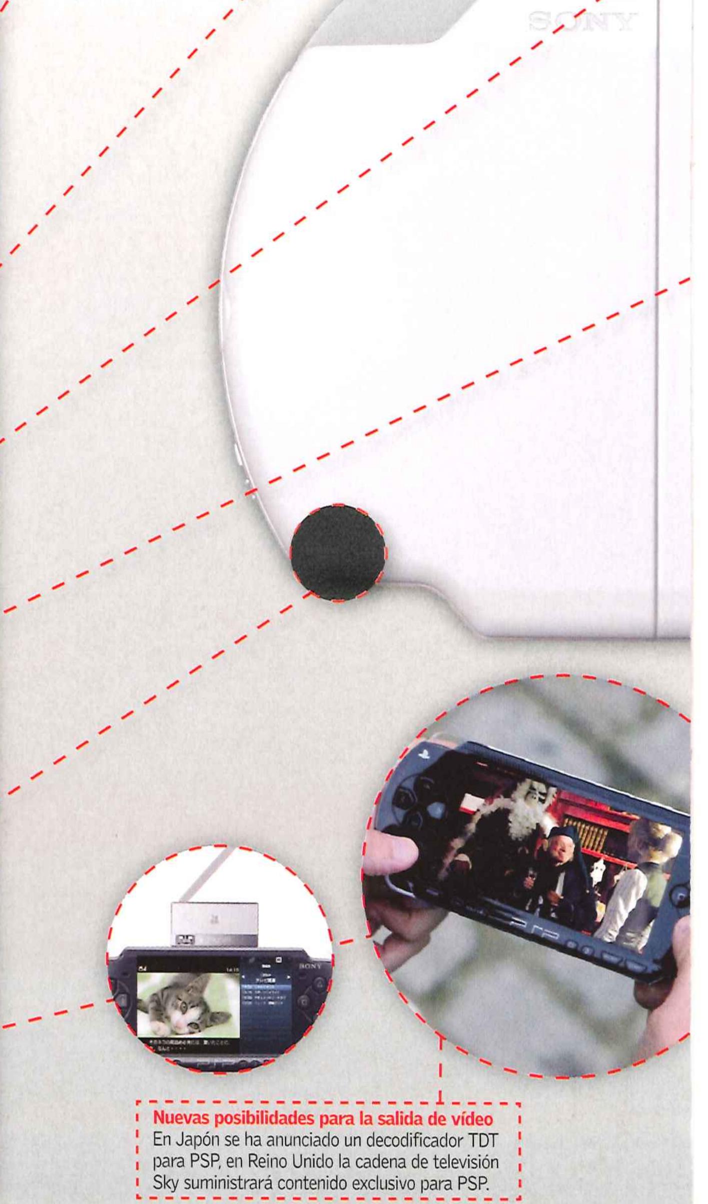


BATERÍA
Para reducir el peso se ha dispuesto una batería más pequeña de Ión Litio, de 1200 mAh. Se sacrifica autonomía por una mayor comodidad.



SALIDA DE VÍDEO
Donde antes solo había una conexión para auriculares, ahora encontrarás una salida de vídeo y podrás ver tus juegos y películas UMD por la tele.





Nuevas posibilidades para la salida de vídeo
En Japón se ha anunciado un decodificador TDT para PSP, en Reino Unido la cadena de televisión Sky suministrará contenido exclusivo para PSP.



LO QUE SE AVECINA

GO! EXPLORE



Así ha sido bautizado el navegador GPS para PSP. Fue presentado oficialmente en la Games Convention de Leipzig. Se ha desarrollado en colaboración con TeleAtlas y NavNGo, y estará disponible el año que viene con 11 idiomas diferentes y mapas del país elegido por el usuario. En PlayStation Network podrán adquirirse actualizaciones.

GO! CAM

La cámara Go! Cam es compatible con el modelo Slim & Lite de PSP. Con sus 1,3 Megapíxeles y el software de edición Go! Edit podrás hacer divertidas fotografías y montajes de vídeo con la consola. Go! Cam se comercializa en España a 49,99 Euros.



GO! MESSENGER

En Leipzig también se presentó el sistema de mensajes instantáneos para PSP. La aplicación formará parte de una futura actualización del firmware. Una vez descargada, podrás chatear, enviar mensajes de audio con auriculares con micrófono e incluso podrás realizar videollamadas conectando una cámara Go! Cam.



JUEGOS Y PELÍCULAS

El futuro de PSP no podía ser más halagüeño. A títulos como God Of War: Chains Of Olympus, FIFA 08 o PES 2008, hay que sumar un amplio catálogo de pelis.

En navidades se pondrán a la venta dos packs especiales, uno de Spider-Man y otro de Los Simpson

con un cable (que se vende aparte), podrán transmitirse imágenes.

Además, en las próximas navidades se pondrán a la venta dos *packs* especiales. Uno de *Spider-Man,* con la consola en rojo y negro junto al juego de **Activision**, *Spider-Man 3*, y la película homónima. El otro *pack* incluirá una **PSP** amarilla y el juego de **Electronic Arts**, *Los Simpson*. Por ahora, se han puesto en circulación dos modelos: uno negro brillante y otro plata brillante. Todavía no hay una fecha definitiva para la aparición del modelo Blanco porcelana.

La llegada de la nueva **PlayStation Portable** va acompañada del anuncio del GPS para Europa, un sistema de *Messenger*, muchas novedades en UMD Video y juegos de la talla de *God Of War: Chains Of Olympus*. ¿Cómo poder resistirse?

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades

Controla hasta tres tipos de ataque diferente con la espada celestial o Heavenly Sword.

recomendado PlayStation

PS3

HEAVENLY SWORD

Pelirroja salvaje busca venganza

GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **NINJA THEORY**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
heavenlysword.com
16+

la alternativa



NINJA GAIDEN SIGMA. Acción sin paliativos. El mejor complemento para Nariko.

DESPUÉS DE CUATRO años mimando y dando forma a *Heavenly Sword*, **Ninja Theory** nos ha dejado una aventura de las que dejan huella. Sobre todo gracias a la empatía emocional con la protagonista del juego y sus compañeros de viaje. Sin duda, ese es el gran baluarte de este título: dar un paso adelante a la hora de recrear los sentimientos humanos en un medio puramente digital.

En la eterna búsqueda de simular con exactitud la realidad, **Ninja Theory** se ha ganado un sitio en nuestros corazones. Pero si dejamos de lado las minuciosas sesiones de captura de movimientos a las que se han sometido los seis actores que dan vida a los personajes del juego, bajo la atenta dirección de Andy Serkis (Gollum en *El Señor de los Anillos*) en **WETA Studios**, nos encontramos con un título de planteamiento brillante que no ha terminado de explotar con firmeza las posibilidades que *Cell* ofrecía para dar vida a la aventura de Nariko en su lucha contra el tirano rey Bohan.

En busca del tiempo perdido

El aluvión de críticas que está recibiendo *Heavenly Sword* en todo el mundo quizá haga recapacitar a Tameem Antoniades y su equipo. Tampoco creemos que sean justas en todos los casos. Lo que sí es cierto es que, con tanto tiempo de desarrollo, cabe preguntarse cómo no han depurado al máximo determinadas facetas, como las animaciones y el ligero retardo que se produce entre la pulsación de un botón y la acción que debe generar en pantalla. A veces parece que son dos juegos diferentes, uno con unas secuencias que te ponen la piel de gallina y otro (más normalito) en el que controlas a Nariko o Kai abatiendo enemigos.

Pero como ya hemos dicho, **Ninja Theory** ha dejado algunos planteamientos interesantes que, aunque no acaben de despegar, consiguen que *Heavenly Sword* sea divertido. Por ejemplo, los tres estilos de ataque que posee Nariko y la posibilidad de combinarlos resultan bastante convincentes. También es útil el sistema de colores para reconocer el tipo de ataque que realizan los enemigos, y así utilizar una defensa correcta (color azul para ataques rápidos, naranja para los potentes y rojo para los imposibles de bloquear). Una de las ideas más sorprendentes del juego es poder manejar los proyec-

HEAVENLY SWORD HA CONTADO CON COLABORADORES DE EXCEPCIÓN COMO ANDY SERKIS





LUZ EN MOVIMIENTO. El diseño de los escenarios se pierde hasta donde abarca la vista. En algunos momentos parece mentira que vayas a recorrer todo lo que estás viendo en pantalla. Además, ha recibido un tratamiento que le confiere una iluminación muy similar a Ico (uno de los juegos que Ninja Theory tuvo en cuenta a la hora de desarrollar Heavenly Sword), suave y espectacular a un tiempo.





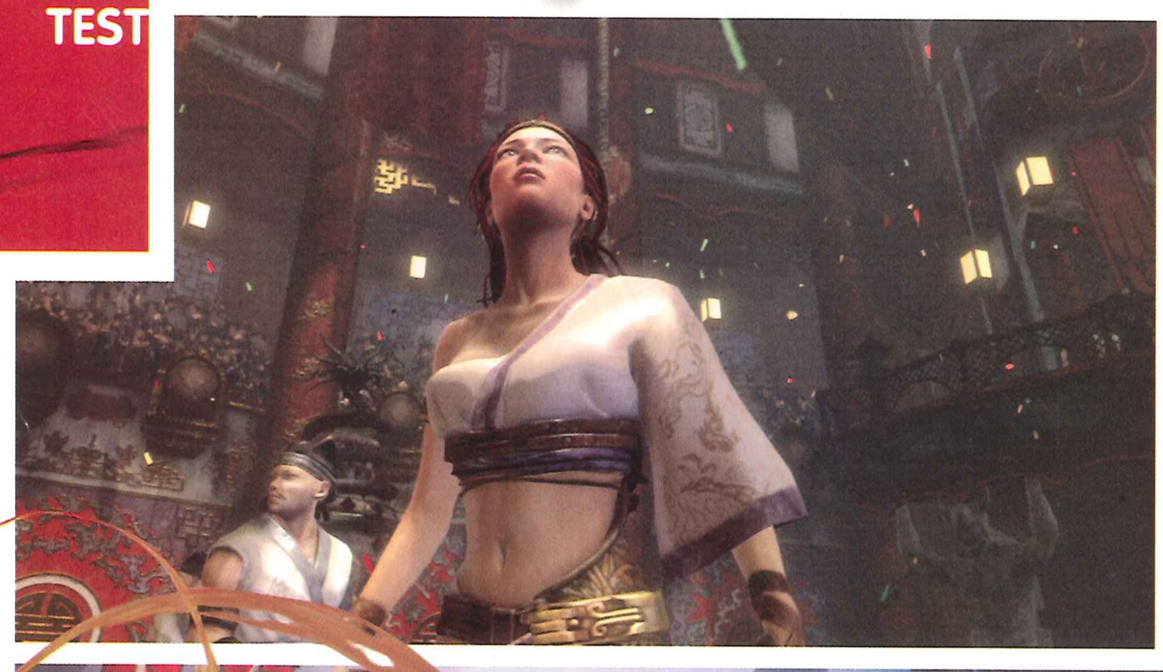
tiles con una perspectiva en primera persona con el sensor de movimiento del *Sixaxis*. Se controla de una forma tan intuitiva que no tardarás más de dos o tres veces en acostumbrarte a la precisión del sistema. Quizá sea un poco frustrante el nivel en el que hay que proteger de decenas de enemigos al padre de Nariko y Kai mientras camina lentamente por un escenario que parece interminable, pero es una de las cosas más divertidas de todo ***Heavenly Sword***.

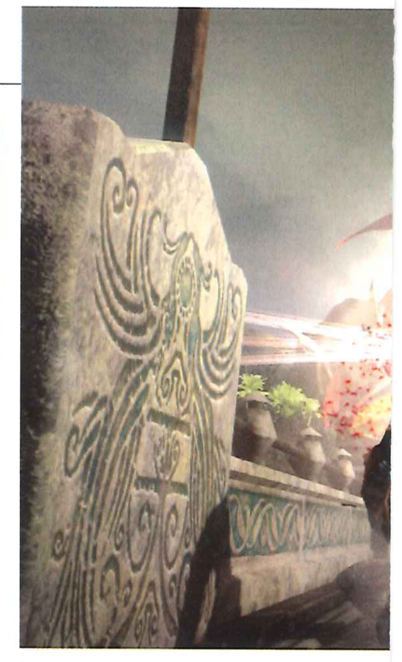
Final Bosses y otras lindezas

La pega es que los tipos de enemigos y su comportamiento apenas varían a lo largo del juego. Si exceptuamos los jefes finales, que rompen la monotonía de liquidar cientos y cientos de enemigos pertenecientes a la soldadesca, la aventura se torna algo repetitiva en ocasiones. En cierta manera, los escasos combates contra los esbirros de Bohan van a poner en movimiento algo más que tus dedos aporreando botones. Al luchar contra Whiptail, el gigantón Roach o Flying Fox vas a tener que observar sus patrones de ataque para averiguar cuál es la mejor forma de acabar con ellos. En algunos hasta podrás utilizar elementos del escenario a tu favor, como con Roach al que puedes engañar para que se estrelle contra unas lámparas repletas de brasas que le restarán energía.

Mención aparte merecen los tres combates contra Bohan, prácticamente el último capítulo del juego. La estrategia que hay que utilizar varía según los gustos de cada uno, pero los *counter* que Nariko es capaz de ejecutar con el botón Triángulo (si controlas bien el tiempo) son la mar de efectivos; en ocasiones incluso pueden hacer que el juego sea un paseo, así que conviene no abusar para que el «paseo» no sea demasiado corto. En realidad, los 43 ›

» **Camino marcado.** Nariko estaba predestinada a ser una heroína, aunque ella prefiere pensar que ha podido elegir su destino.





Combate de colores. Hay tres tipos de ataque: con estela azul, los rápidos; con naranja, los potentes y en rojo, los imposibles de defender.



Te vas a quedar alucinado cuando veas cientos y cientos de soldados de Bohan avanzando en pantalla.

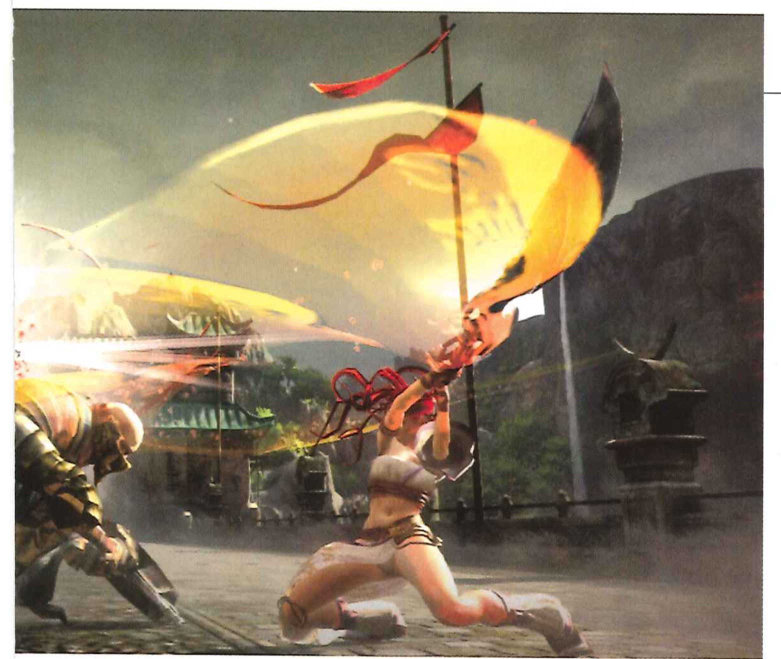
niveles que comprenden los seis capítulos de *Heavenly Sword* se te van a pasar en un suspiro. No hay ningún *puzzle* con el que rascarse la cabeza; además, con un poco de paciencia y habilidad tampoco vas a encontrar muchos problemas para hacer rebotar escudos contra una pared con el fin de que dé en el blanco, para abrir así un portón que da acceso a una nueva zona. Únicamente, algunas secciones superpobladas de enemigos y algún jefe final serán los que te hagan sudar.

Y cabe preguntarse, por enésima vez, si después de cuatro años en desarrollo, el argumento no podía haber dado algo más de sí... Por lo menos, lo que sí te podemos asegurar es que te vas a enterar de todo como en ningún otro título hasta la fecha.

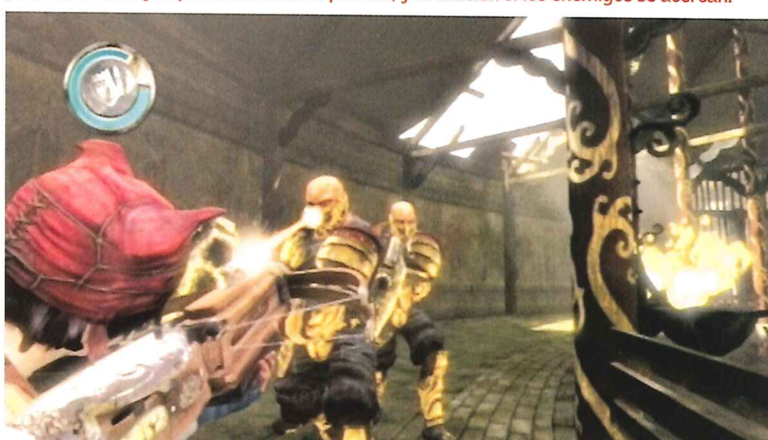
La gran virtud de Heavenly Sword son sus secuencias cinemáticas

El doblaje de *Heavenly Sword* es digno de película, el mejor complemento a la expresividad que se respira en cada secuencia del juego (la voz de Nariko pertenece a la actriz de doblaje de Natalie Portman, entre otras).

Ninja Theory también ha tratado con sumo cuidado el apartado sonoro. La partitura compuesta por Nitin Sawhney le da un tono a medio camino entre lo celta y lo oriental (en cierta manera recuerda a la BSO de *Gladiator*), muy apropiada para el mundo en el que vive Nariko. Los efectos de sonido han corrido a cargo de **Play it by Ear**, una compañía de EE.UU. que tiene en su currículum películas como *Tigre y Dragón*. Tras repasar tan brillante lista de colaboradores, todavía queda más afianzada esa sensación de que *Heavenly Sword* podría haber sido un juego capaz de marcar una época.



LA HERMANA PEQUEÑA. Los niveles protagonizados por Kai ofrecen una experiencia de juego completamente distinta. Ella solo puede usar un arco, el fuego para prender flechas y explotar barriles de pólvora, y la evasión si los enemigos se acercan.







LOS EXTRAS. Dependiendo de las esferas doradas que hayas conseguido en cada nivel, podrás acceder a nuevas imágenes, vídeos y demás en el contenido de los extras del juego. En concreto, dentro de este menú vas a encontrar un completo vídeo de «Cómo se hizo» el juego, una extensa galería de imágenes con bocetos, una serie de vídeos desbloqueables de todas las escenas CG, dos capítulos de la serie de animación que narra la historia de la espada celestial (Heavenly Sword) y, por supuesto, los créditos.





Descarga en PlayStation Store los cinco capítulos del anime creado por Ben Hibon sobre la historia de la espada.





Tiro al blanco. El preciso sistema para guiar proyectiles con el sensor de movimiento te deparará alguno de los momentos más divertidos (y, a veces, desesperantes) en la aventura de Nariko.

evaluación



El impecable trabajo en la representación de escenas, con una expresividad en los personajes sin precedentes en consola y con un doblaje de auténtico lujo.



Es una pena que Ninja Theory no haya terminado de depurar la jugabilidad. Habríamos tenido una joya imperecedera en nuestra colección. Aún así, te va a gustar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un trabajo de increíble belleza y perfección, en la expresividad de los personajes principales.	Una banda sonora de cine, a lo Dead Can Dance (Gladiator) y el mejor doblaje de la historia.	Ideas muy brillantes, como el sistema de los tres tipos de ataques, pero se hace repetitivo.	Es como un caramelo a la puerta de un colegio. Cuando viene lo mejor, se termina abruptamente.	La incursión en Internet del juego se centra en contenidos adicionales, como capítulos del anime.	Gráficamente es una delicia de juego. Además, utiliza de forma excepcional el sensor de movimiento.	Uno de los mejores títulos para PS3. Lástima que tan rico bombón se derrita tan deprisa.
9,1	9,4	8,6	6,5	7,5	8,7	9,0

TEST

ROGUE GALAXY

Piratas espaciales Viajes siderales

PS2



GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LEVEL 5**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **452 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.roguegalaxygame.com
12+

la alternativa



KINGDOM HEARTS II. Otro RPG de acción de lo más recomendable con personajes de Disney.

ROGUE GALAXY es uno de esos títulos en los que, si sumamos todos los elementos que lo componen, nos encontramos ante el juego perfecto. Evidentemente, la nueva producción de **Level 5** no llega a esta categoría, pero sí que supone una de las últimas y mejores oportunidades para rendir homenaje a esa gran consola llamada **PlayStation 2** que tantos y tantos buenos ratos nos ha hecho pasar. Concebido en sus orígenes como una tercera entrega de la saga *Dark Cloud/ Dark Chronicle* (de hecho, en su equipo de programación podemos encontrar prácticamente los mismos nombres), *Rogue Galaxy* pronto se convirtió en uno de los títulos más esperados del catálogo de **PS2**. Durante todo este largo proceso de desarrollo, además, sus programadores se han convertido en toda una institución dentro y fuera de Japón, gracias en buena parte al excepcional trabajo que realizaron con la octava entrega de la saga *Dragon Quest*. Pero este *Rogue Galaxy*, que aparece en nuestro país tras innumerables retrasos, cuenta con una personalidad propia, si bien no tan definida como la pueden tener otros lanzamientos del género. *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, por ejemplo, poseen una venerada serie a sus espaldas. *Kingdom Hearts* tiene el carisma de **Disney**... Y éste que nos ocupa solo se apoya en sus propios méritos, que no son pocos.

Un proyecto añorado

Empezando por sus proporciones, por ejemplo, cabe destacar que se trata de un juego inmenso, de los más largos que hemos visto en la consola (y más aún en su versión PAL, al que se le han añadido más escenarios y otro tipo de contenido, por eso lo del DVD de doble capa). Cientos de localizaciones, personajes y eventos, horas y horas de secuencias de vídeo de una calidad extremadamente alta, voces excepcionalmente interpretadas (en inglés, eso sí, no como los textos que están en castellano) y una cantidad de misiones, búsquedas, minijuegos de todo tipo, mazmorras secretas, eventos que llegan a abrumar... Afortunadamente, y al contrario de lo que ocurre en otros *RPG* claramente dirigidos a jugadores más expertos, en este *Rogue Galaxy* incluso el más novel de los usuarios se encontrará arropado en todo momento, sabiendo qué hacer y a dónde ir sin ningún tipo de problema. Eso sí, los que prefieran aventurarse en la búsqueda de nuevos retos, por supuesto que también podrán hacerlo.

En la elaboración del juego se han tomado elementos vistos en muchos otros, se han mejorado en cierta medida, se han introducido otros originales para crear un conjunto armonioso que, posiblemente, no brille en el Olimpo de los *RPG* como otras producciones de más empaque, pero que desde luego será más que apreciado por cualquier jugador. Las batallas, por ejemplo, son una especie de variación de las que se vieron en *Kingdom Hearts,* solo que los enemigos aparecerán de la nada cada cierto tiempo, podrás controlar a cualquiera de los héroes del grupo y el número de técnicas, armas y magias de todo tipo que ir descubriendo es ciertamente elevado. Para organizar este amasijo de posibilidades de los personajes se ha diseñado un sistema sencillo e intuitivo, similar al ›

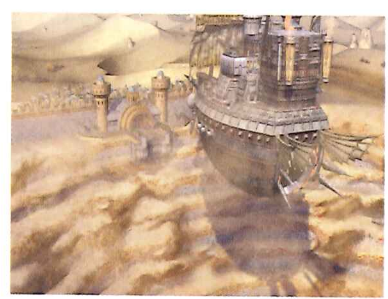
Rogue Galaxy es la mejor muestra de que en el mundo de los juegos también hay superproducciones



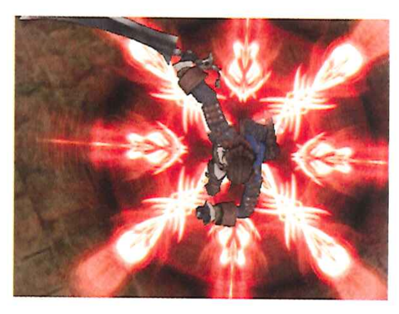








Como una película. El título incluye infinidad de secuencias generadas por ordenador, de una calidad tan alta que ha hecho falta un DVD de coble capa para albergarlas.



Poderes especiales. En cualquier momento durante los combates, podrás pausar la acción, entrar en el menú y efectuar cualquiera de las habilidades de los personajes.

Jaster

Rhyzas Swamp

Otra de las posibilidades del juego consiste en cambiar el atuendo de los protagonistas.





Inteligencia enemiga. Los combates contra los enemigos finales del juego pueden volverse bastante complicados, sobre todo porque no existe la magia curativa en Rogue Galaxy, tan solo las pociones.

Los creadores.

Level 5 Inc. es el estudio de desarrollo independiente asentado en la ciudad de Fukuoka, Japón, que ha sido encargado del proyecto. Su primer gran trabajo fue el RPG Dark Cloud para PS2, aparecido en 2000.









El juego conjuga lo mejor de otros títulos del género

visto en *Final Fantasy XII*, aunque algo simplificado.

La exploración de los gigantescos escenarios tridimensionales ofrece muchas más opciones de lo que estamos acostumbrados a ver, ya que los protagonistas pueden saltar, agarrarse a salientes, etc. También habrá lugar para los *puzzles* (sobre todo en las mazmorras, templos y demás), siendo la mayoría de ellos bastante lógicos. Los encuentros con los jefes finales también son una constante y exigirán mucha coordinación a la hora de mantener a los tres miembros del equipo que estén luchando en ese momento con vida.

Los grafistas de **Level 5** han vuelto a hacer lo que mejor saben y por ello han empleado de nuevo el *cell-shading* a la hora de crear a los personajes del juego, aunque de una forma no tan acentuada como en el último *Dragon Quest*. El resultado es espectacular y hay tanta variedad de localizaciones, y habitantes, que resulta increíble que todos los elementos estén creados con tanto detalle. Lo mismo ocurre con la banda sonora, obra del mismo compositor de *Dark Cloud*, que acompaña a la acción adecuadamente sin robarle protagonismo.

Es, en resumen, un título creado para arrasar en el mercado, a gusto de cualquier jugador y con cualidades de sobra para ello. Es una pena que le falte ese «algo» que distingue a lo muy bueno de lo excelente.

evaluación



Inmenso en cuanto a proporciones y posibilidades de juego. Divertido y atractivo a la vista y al oído. Además, ha sido mejorado en esta versión PAL.

No llega a transmitir esas sensaciones que tan bien conocen los aficionados a los RPG y que hemos sentido, por ejemplo, con el último Final Fantasy.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
El motor gestiona con total fluidez unos amplios y detallados entornos plagados de personajes.	Voces interpretadas de forma magistral, buena banda sonora y efectos de sonido más que funcionales.	Ofrece diversión inmediata a cualquier jugador gracias a su sencillo y directo sistema de control.	Más largo que un día sin pan, que dirían las abuelas. Tendrás juego para meses, prometido.	Si ya has acabado con Final Fantasy XII, la siguiente mejor opción acaba de aparecer en el mercado.
9,0	8,8	8,9	9,4	9,0

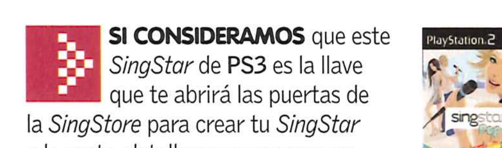


SINGSTAR

La llave que te abrirá la SingStore



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **NO DISPONIBLE**
singstargame.com
12+



SI CONSIDERAMOS que este *SingStar* de **PS3** es la llave que te abrirá las puertas de la *SingStore* para crear tu *SingStar* a la carta, detalles como poseer un catálogo de canciones añejo o que no incluya ningún modo de juego nuevo no tienen apenas importancia. Es más, si te haces con esta edición, lo primero que harás nada más aparecer el menú principal en pantalla, no será entrar en la opción Jugar a *SingStar*, sino a la pestañita llamada On-line. Desde aquí, y conectado a la red, podrás acceder a la tienda virtual, denominada *SingStore*. Es como el *iTunes*, donde se te ofrece la posibilidad de comprar, descargar y reproducir canciones en *SingStar*. Aún no es oficial, pero todo apunta a que el precio por *single* no supere 1,50 €. Sin embargo, lo que sí está ya confirmado es el número de canciones que estarán disponibles desde el mismo día del lanzamiento del juego: unos 350 temas.

PlayStation.2 **la alternativa**

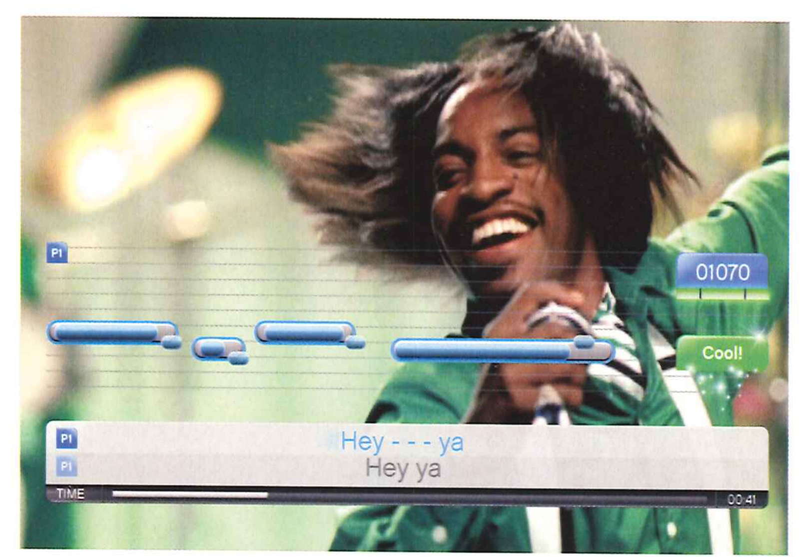


SS POP HITS 40 PRINCIPALES. Como es lógico no te permite acceder a la SingStore, pero tiene uno de los más actuales catálogos de SS.

Pero regresemos a los contenidos del *Blu-ray*... Inconscientemente, cuando uno coge un juego de nueva generación, que es una secuela de **PS2**, espera que vaya a ser el no ya más y que supere con creces a todos los anteriores aparecidos en su predecesora. Así pues, decepciona un poquito comprobar que los vídeos originales de los artistas no son en alta resolución y que las canciones de los mismos son de la época de María Castaña: *Corazón Partío* de Alejandro Sanz, 1997; *19 días y 500 noches* de Joaquín Sabina, 1999; *El Talismán* de Rosana, 1996; *Losing My Religion* de R.E.M., 1991. Grandes éxitos que, tristemente, ya solo suenan en bodas y comuniones. Como gracia no está mal, pero no consigue mantenerte pegado al micro como lo hace *SS Pop Hits 40 Principales*, que ofrece temas que han sido número 1 a lo largo de este último año y medio.

Visualmente, *SingStar* ha ganado en su salto a **PS3** en cuanto a que los menús han sido modernizados; además, podrás descargarte fondos de pantalla. Pero habrá que esperar un poco más para que *SingStar* aterrice definitivamente en la nueva generación, y eso será cuando la industria de la música ruede más vídeos en alta definición.

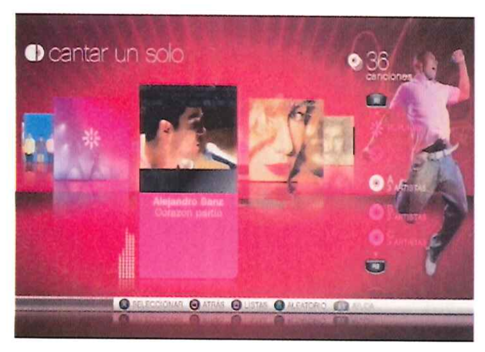
SingStar aterrizará definitivamente en la nueva generación cuando la industria de la música ruede vídeos en alta definición





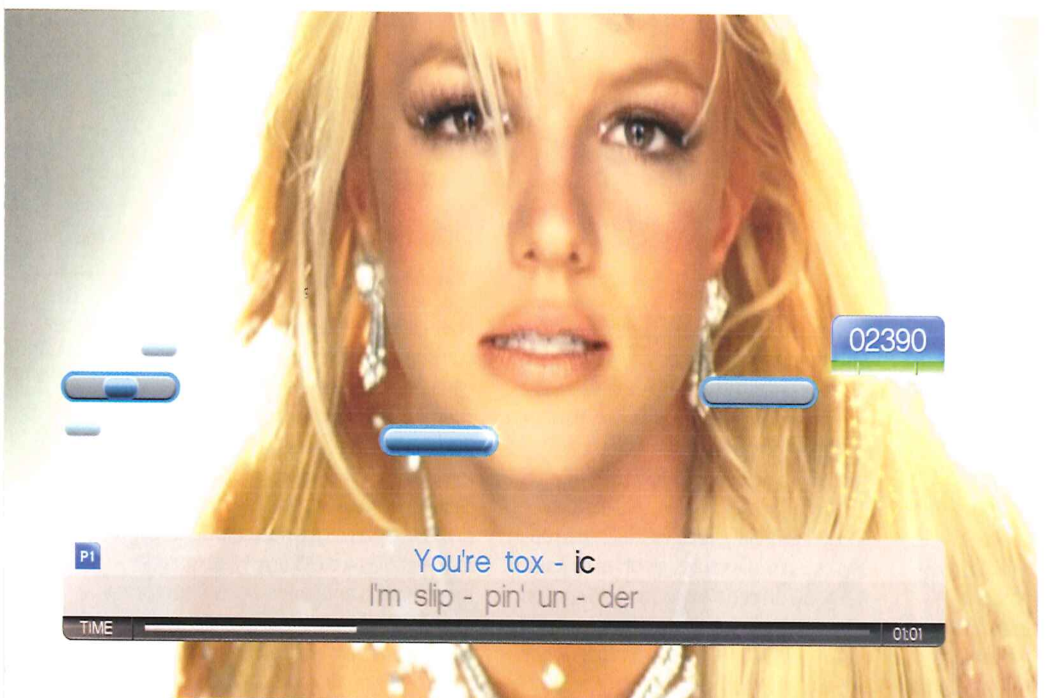
« Spanglish. Es uno de los seis popurrís que se incluyen en el juego. En esta opción aparecerán aleatoriamente temas en inglés y en español.

A dúo. Con un amigo, interpreta la bella canción Manos Vacías. Uno hará de Miguel Bosé y otro de Rafa Sánchez de La Unión.

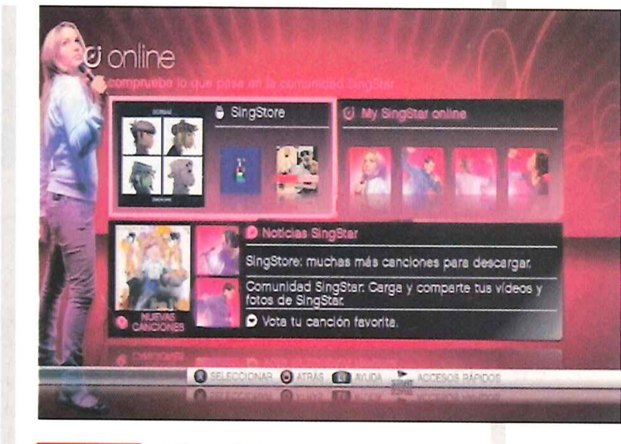








Mi galería de medios. Mientras cantas, puedes dejar el vídeo original o conectar una PlayStation Eye para hacer un clip personal. Éste quedará guardado en el disco duro de tu PS3 y, si tienes conexión a la red, podrás subirlo a la Comunidad SingStar, donde otras personas tendrán la opción de ver y calificar el contenido.



SingStore. Aquí, conectado a la red, comprarás canciones y fondos de pantalla. Además, conocerás a otros usuarios y podrás compartir tus clips de audio, vídeos y fotos, así como votar tu canción favorita y estar al día de todas las novedades.





Sus opciones On-line, que te permitirán crear un SingStar a la carta, además de poder compartir tus vídeos con otros usuarios. Nuevo diseño de menús.



Prácticamente, las 30 canciones que se incluyen pertenecen a la década de los 90. Se esperaba un catálogo más actual para un juego de «nueva generación».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Nuevo look con posibilidades de personalización. Lástima que los videoclips no sean en alta definición.	Grandes éxitos, pero de hace 10 años... Ahora podrás cambiar las melodías de los menús.	Misma mecánica de siempre: conseguir el tono que aparece indicado en pantalla.	Eterno, sobre todo porque podrás descargarte de la SingStore un total de 350 canciones.	Es la gran baza de este SS, que te permite acceder a la SStore para comprar los temas que desees.	Vídeos en definición normal, uso de micros clásicos y no inalámbricos... Puede ofrecer mucho más.	El catálogo podría ser mejor, pero accederás a la Store para descargarte los singles que más te gusten.
8,6	8,5	8,9	9,0	9,2	8,0	8,6

TEST

¿Un coche perseguido por un helicóptero? Eso es que estás jugando a Stuntman: Ignition.





GÉNERO
CONDUCCIÓN
COMPAÑÍA
THQ
DESARROLLADOR
PARADIGM ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR
THQ
JUGADORES
x 16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
64,95 €
www.stuntmanignition.com
16+

la alternativa



MOTORSTORM. Carreras con elevadas dosis de acción y mucho contacto. Lo mejor si te ha gustado Stuntman.

STUNTMAN: IGNITION

Acelera Derrapa Salta ¡Diviértete!

A LA POSIBILIDAD de conducir vehículos de todo tipo y condición, se une la irresistible atracción del mundo del cine para dar forma a esta espectacular producción de **Paradigm Entertainment**.

Las voces más críticas y refunfuñonas podrán criticarle que gráficamente no tiene la belleza intrínseca de un *MotorStorm*, pero no es ahí donde reside el encanto de ***Stuntman: Ignition***. Es verdad que cuando te fijas detenidamente, el motor gráfico no es tan brillante como puede parecer a primera vista. Pero seguramente, si hubieran empleado más tiempo y esfuerzo en solventarlo, el juego no habría sido tan demoledor a la hora de coger el mando.

Si fuiste uno de los afortunados en probar aquel *Stuntman* de **Reflections**, allá por 2002, todavía tendrás la sensación de impotencia grabada en tus dedos. Los papás de *Driver* se inventaron una nueva forma de entender la conducción encarnando a un especialista de cine, pero la dificultad de aquel título era excesiva.

Ahora, cinco años después, **Paradigm Entertainment** toma el testigo de **Reflections** y resucita el género de dobles para las escenas más arriesgadas al volante, en un título compacto y de los más divertidos del catálogo de **PlayStation 3**.

La misión del jugador consistirá en seguir las órdenes del director para rodar seis escenas diferentes en otras tantas películas. En cada escenario se disponen una serie de señales amarillas que indican la acción que hay que realizar. Y por si hubiera alguna duda, el director te pedirá de viva voz (¡y en castellano!) qué es lo que tienes que hacer de forma clara y concisa.

En cada secuencia puedes cometer cinco fallos y, dependiendo del tiempo que hayas invertido, de los errores cometidos y de tu habilidad para encadenar los momentos clave con una conducción arriesgada, serás recompensado con una puntuación y, lo que es más importante, con una serie de estrellas.

Al principio puedes jugar a ***Stuntman: Ignition*** a tontas y a locas, siguiendo las instrucciones del director sin preocuparte mucho de otros factores. Pero cuando llegues a la cuarta película, *Overdrive*, te darás cuenta de que necesitarás conseguir más estrellas a diestro y siniestro, mejorando niveles anteriores, puliendo errores y encadenando secuencias, si quieres entrar en los dos últimos estrenos de ***Stuntman: Ignition***. Para acceder a la parodia de James Bond (*Never Kill Me Again*), tienes que tener un *ranking* de 80 estrellas; y para entrar a *Night Avenger*, deberías haber llegado al puesto 40.

Hasta ahora, solo se ha hablado sobre el modo principal de juego, Profesión. Éste también contiene un capítulo denominado Rarezas, en el que se desbloquearán ›

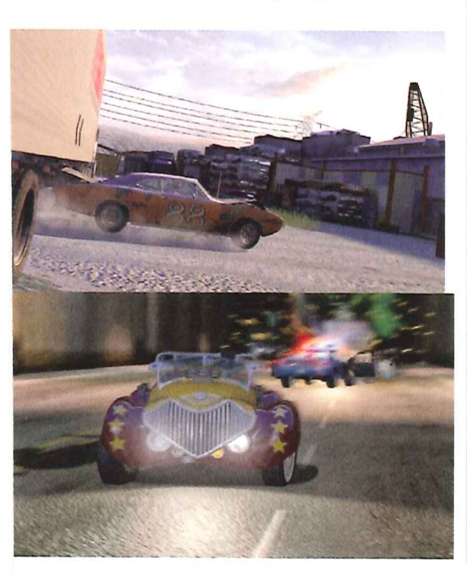
La misión del jugador será seguir las órdenes del director y ejecutarlas en los lugares indicados del escenario



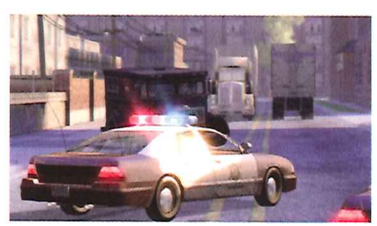


REACCIÓN EN CADENA. Uno de los grandes retos de Stuntman: Ignition es encadenar una escena. Tendrás que pasar rozando obstáculos y vehículos, ejecutar piruetas, derrapes, caballitos sin dar un segundo de respiro al cronómetro. Sólo así conseguirás una puntuación de cinco estrellas en cada una de las secuencias.

Constructor. Si tienes paciencia, en este modo puedes construir circuitos para luego probarlos al volante de tus vehículos favoritos del juego.









Night Avenger. En el último largometraje del título doblas a un superhéroe cuyos vehículos recuerdan bastante a los de Batman.

Overdrive. Un homenaje a las películas de persecuciones con San Francisco como telón de fondo, con divertidísimas escenas.





Solo para tus ojos.

Stuntman: Ignition apuesta por el espectáculo. Por eso se han dispuesto impresionantes secuencias en cada nivel del juego.







hasta seis escenas más, como el rodaje de un anuncio. Todas tienen en común que tan solo permiten un fallo, por lo que terminarlas es todo un suplicio.

Si en algún momento estás cansado del rodaje, ***Stuntman: Ignition*** te propone otras tres modalidades. Una para demostrar tu habilidad al volante en público, ya sea a pantalla partida, en red o a través de Internet. Podrás seleccionar coche, ya que cada vez que obtienes tres estrellas en alguna de las escenas del modo Profesión, se desbloquea el coche que estás utilizando. Si juegas en línea o en red tendrás la opción de disputar carreras de hasta ocho jugadores.

Cuando culminas con éxito el rodaje de las seis escenas verás un tráiler de la peli

La ambientación del juego es fabulosa, no solo por las voces en castellano, pues cada una de las seis películas cuenta con su propio estilo, su banda sonora y un tráiler que se encadena con las escenas que has rodado. Sin duda, ***Stuntman: Ignition*** dará mucho que hablar.



LA ESCENA



Derrape. Cuando te acerques a esta señal amarilla, el director te pedirá que derrapes en una dirección determinada, dentro del área delimitada por la señal. Hazlo correctamente para continuar rodando.



Embestir. Bueno, más que embestir se te pide que golpees al vehículo, a ser posible de forma que puedas seguir en tu camino sin pararte en seco.



Sin tocar. Cuando veas esta señal vas a tener que pasar por el hueco indicado sin rozar los vehículos u objetos que haya a ambos lados.



Chocar. Aquí sí que tendrás que embestir sin contemplaciones el coche de policía con el furgón. Cuando aparezca la estrella, ya sabes, te estrellas.



Adelantar. Con este símbolo, el director te pedirá que rebases el vehículo pero sin ningún contacto. Y, en este caso, antes de chocar con el otro camión.

evaluación



La mecánica del juego es aplastante, tanto si quieres pasar un ratillo haciendo locuras, como si realmente quieres convertirte en un experto en doblaje.



Si no tardas mucho en ponerte las pilas, las seis películas pueden quedarse un poco cortas. En cuanto a los gráficos, podían haber rozado la perfección.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Muy espectacular en determinados momentos. Sólido, pero le falta el puntillo que le haría bestial.	Magnífica ambientación para cada una de las películas y, además, con voces en castellano.	Aquí es donde el juego lo da todo. Te vas a dejar la piel para rodar la escena a la perfección.	Los primeros niveles te los pasarás volando, después deberás sudar para avanzar.	Se pueden comparar los logros obtenidos gracias a la conectividad del juego en rankings.	Gráficamente podría haber dado más de sí. Tiene juego On-line pero no aprovecha el Sixaxis.	Divertido, se mire por donde se mire. Y con una factura técnica envidiable, aunque no perfecta.
8,7	8,7	9,1	8,8	8,5	7,4	8,8

recomendado
PlayStation

PS3

COLIN MCRAE DIRT

Un debut como dios manda



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
codemasters.com/dirt/
12+

la alternativa



MOTORSTORM. Carreras todoterreno y más espectaculares aún, pero también es más limitado.

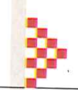
DAR EL SALTO a esta nueva generación con una saga tan reconocida y prestigiosa no debe ser tarea fácil. Es por ello que los programadores de **Codemasters** llevan desde 2005, fecha en la que apareció la última entrega para **PlayStation 2**, preparando la vuelta de *Colin McRae*. Y, la verdad, es que todo este trabajo se nota nada más arrancar el título, antes incluso de entrar en carrera, al contemplar los menús del videojuego, que en sí mismos ya son una pequeña obra de arte minimalista. Puede parecer una tontería, pero en detalles como éste es donde se aprecia el mimo con el que ha sido desarrollada esta nueva producción.

Nada más comenzar, te encontrarás con unas opciones similares a las ya conocidas. El modo de juego principal (anteriormente llamado Carrera) ha sido bautizado como Estrellato y presenta una serie de pruebas organizadas en forma de pirámide. Cada vez que completes una de ellas obtendrás una cantidad de puntos que dependerá de la dificultad elegida. Así, poco a poco se irán abriendo nuevos escalones de esta pirámide. También conseguirás dinero con el que adquirir nuevos vehículos y diseños para los mismos (algunos de ellos son los que utilizan famosos corredores). La experiencia que los programadores tenían en la competición clásica de rallys (esto es, conducir de un punto a otro de un recorrido intentando realizar un mejor tiempo que los rivales) ha sido ampliada hasta niveles insospechados gracias a la inclusión de un gran número de eventos diferentes que se desmarcan de esta tónica, y que sin duda representan uno de los grandes atractivos del juego: *Rally Cross, Hill Climb, Rally Raid, CORR...* Nombres que quizá no te digan nada, pero que te llevarán a competir contra rivales simultáneamente al volante de *Buggies*, vehículos como los que se emplean en la prueba de *Dakar*, camiones... En fin, todo un festival de conducción 4X4 en los más variados terrenos. Lo mejor es que cada prueba ofrece una experiencia de juego diferente, tanto por el control de los vehículos (no es lo mismo pilotar un pequeño *Renault Clio* que un camión de cientos de caballos de potencia) como por los trazados y los rivales. En cuanto al manejo, hay que decir que ***Colin McRae Dirt*** sigue siendo un juego exigente (nada de ir con el dedo en el acelerador perpetuamente), pero nada que no se pueda superar con un poco de práctica. En cualquier caso, todos los que reclamaban mayor variedad en la saga se darán por satisfechos. Además, existen otras modalidades más clásicas, como el Campeonato de Rallys de toda la vida, que te llevará a visitar localizaciones reales del planeta en busca de la más alta clasificación.

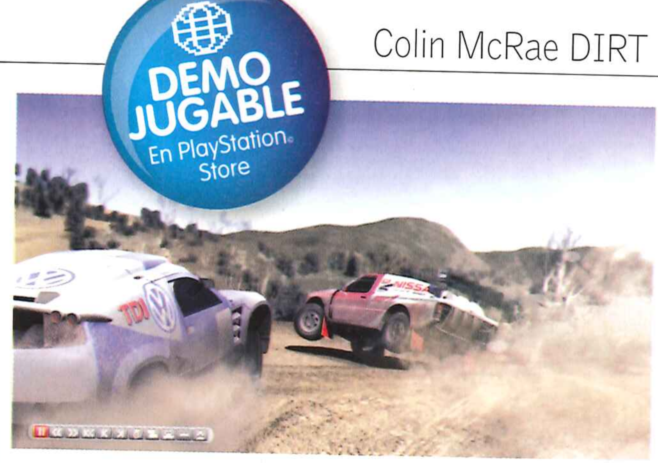
Estas competiciones se ven regidas por un motor físico que sólo encuentra parangón en el reciente *MotorStorm* (y en algunos casos supera a la producción de sus compatriotas **Evolution Studios**).

Los vehículos reaccionan a cualquier irregularidad del terreno como lo harían en la realidad. Se deforman, rayan, abollan y despedazan de una forma increíblemente realista; un mal golpe y adiós a la carrera. Al menos te quedará el consuelo de contemplar la colisión en la repetición que sigue a la misma, algo que resulta ▸

El juego ha pasado de simular solo los rallys clásicos a hacerlo con todo tipo de pruebas «off road»

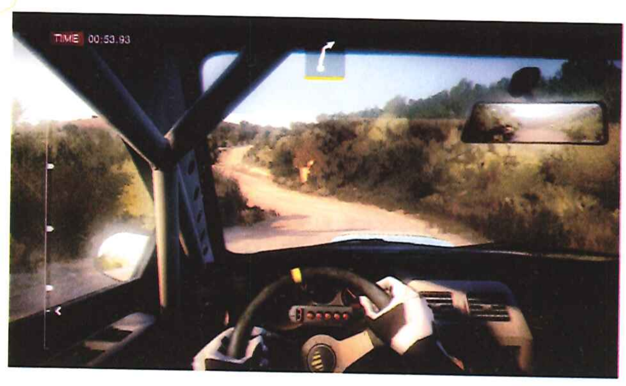








«Bloom» a gogó. Esta forma de iluminación se emplea con gran profusión en el juego de Codemasters.

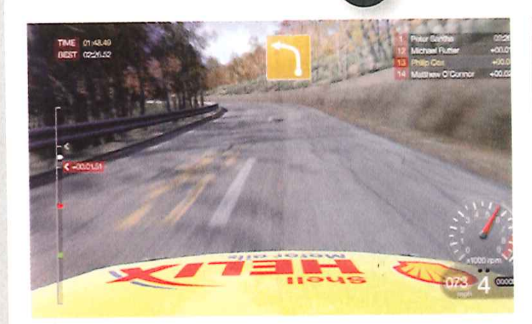


Desde dentro. La vista interior es un prodigio en cuanto al número de detalles del habitáculo que se pueden observar.



La moviola. Después de cada carrera dará comienzo de forma automática la repetición de la misma. Podrás controlar el ángulo de la cámara, la velocidad de la misma y el vehículo que hay que seguir en todo momento.

Competir al lado de otros nueve rivales es todo un avance





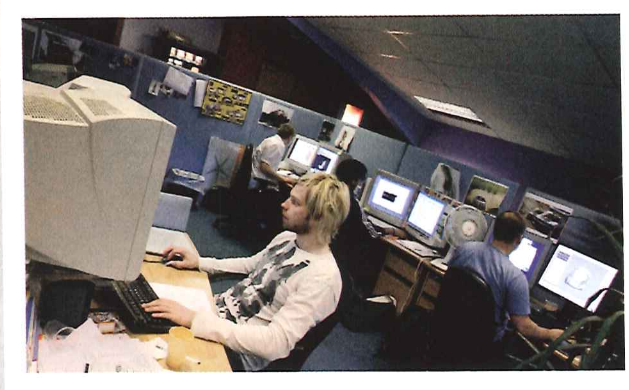
» Asfalto y tierra. La superficie sobre la que se disputa la carrera afecta mucho al control.





De todas las épocas. El catálogo de vehículos del juego presenta algunas joyas del pasado, para el disfrute de los más nostálgicos.

Desarrollando el juego. El equipo de desarrollo interno de Codemasters, encargado del proyecto, lleva más de dos años con él. Solo para el motor gráfico están trabajando 30 ingenieros. Su primera entrega para PSone apareció en 1998 y, desde entonces, la saga se ha convertido en un referente del género.





› muy gratificante. Y si el motor físico representa un nuevo estándar en esto de la nueva generación, el gráfico no se queda atrás. Bautizado como *Neon*, recrea unos escenarios de apabullante fidelidad con el mundo en el que vivimos, y con un horizonte tan lejano que te permitirá ver a muchos kilómetros de distancia.

El modelado de los vehículos también es ejemplar, con coches perfectamente reconocibles (o al menos hasta que empiecen a sufrir impactos, claro). Merece la pena destacar los impresionantes efectos de luz, así como la intervención del viento en el movimiento de diferentes elementos del escenario, algo que añade aún más realismo si cabe.

Colin McRae Dirt no es, en cualquier caso, un juego perfecto. Llama la atención, en especial, que no se hayan incorporado posibilidades multijugador en la misma consola mediante pantalla partida, algo sin duda muy socorrido, y que las que existen (vía Internet o red local) sean más bien precarias. Pero, desde luego, se convierte en una de las apuestas más serias, completas y divertidas en el género de la conducción en **PlayStation 3**. «

evaluación



El aumento de la variedad en cuanto a pruebas y vehículos disponibles es algo que le da una nueva vida al juego. Técnicamente impecable.



Para resultar redondo del todo se debería haber cuidado más el apartado multijugador. Los tiempos de carga son largos y la voz del narrador, prescindible.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor creado por los ingenieros de Codemasters ha dado buenos frutos. Ojala siga así.	La voz del copiloto y los efectos de sonido toman todo el protagonismo en carrera.	Una vez que comprendas los fundamentos de su control, no te podrás despegar del mando.	Cuenta con un gran número de pruebas, vehículos, circuitos y recompensas adicionales.	La modalidad de juego a través de Internet es poco más que competir contra el crono.	El juego hace un uso sobresaliente de todo lo que se encuentra dentro de la consola de Sony.	El debut de la saga en PlayStation 3 no podía haber sido más acertado. Altamente recomendable.
9,2	9,0	9,1	8,8	7,0	8,9	9,1

TEST



SYPHON FILTER: DARK MIRROR




Gabe Logan se hace mayor



GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **98 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
www.syphonfilter.com
16+

A PESAR de la calidad que mostró el ***Dark Mirror*** original para **PSP**, todos sabemos que es difícil compararlo con otros títulos dentro del género, no muy extendido en la portátil de **Sony**. Ahora, con la versión para **PS2**, **Sony Bend** demuestra que su *shooter* portátil es mucho más grande de lo que parecía. Si tenemos en cuenta que antes de *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell* ya existía *Syphon Filter* (que, por cierto, inspiró de forma evidente tanto a **Konami** como a **Ubi-Soft** en la creación de sus respectivos *shooter*) todo parece más lógico.

Aunque no es el primer título que da el salto de la portátil de **Sony** a **PlayStation 2**, ***Dark Mirror*** sí es el que más ha ganado con la conversión. **Sony Bend** ha rediseñado la mayoría de sus texturas, ha adaptado el control para el uso con los dos *sticks* analógicos y ha aumentado considerablemente el nivel de fotogramas por segundo que se muestran en pantalla. Dejando de lado las diferencias técnicas entre una y otra consola, lo que está claro es que *Syphon Filter: Dark Mirror* es un título de acción como pocos en el mercado (ya sea portátil o de sobremesa), en el que se mezclan elementos de exploración, *puzzles* (más bien sencillos, eso sí) y un importantísimo componente *shooter*, con multitud de armas a tu disposición, diferentes tipo de visión y la posibilidad de ocultar a Logan tras todo tipo de objetos. En principio, la mecánica del juego te obligará a completar «micro-misiones» mientras te deshaces de tus enemigos: escolta a un personaje, desactiva detonadores, entra en una zona sin ser detectado... Su mecánica es de lo más variada y adictiva, y pese a ser una conversión de una portátil, puede plantarle cara, con cualquiera de sus apartados, a cualquier título consagrado del género, nativo de **PS2**. Como era de esperar, no todo iban a ser buenas noticias con respecto a este ***Dark Mirror***, ya que en su paso a **PlayStation 2** ha perdido un componente que ayudó enormemente a convertir al original de **PSP** en casi un clásico: su modo multijugador On-line. A cambio, a pesar de que el usuario de **PS2** saldrá perdiendo, **Sony Bend** ha incluido un completísimo Tutorial, similar al de la nueva entrega de la saga para **PSP**, a través del que aprenderás todas las técnicas, los controles y las peculiaridades de cada una de las armas que estarán disponibles durante el desarrollo del juego.

Gabriel Logan llega a **PS2** en el momento más adecuado, al rescate de los pesimistas que creían que la 128 *bits* de **Sony** ya estaba de capa caída, protagonizando un título bien acabado, original y muy divertido.

Parece increíble que un shooter tan completo haya sido creado originalmente para una portátil

la alternativa



SF: OMEGA STRAIN. Adelantado a su tiempo, es el mejor momento para disfrutarlo al cien por cien.



La I.A. de los enemigos hará que se oculten tras cualquier objeto.





« Grado de Carrera. Dependiendo de tu habilidad en cada apartado durante el modo Historia, serás obsequiado con nuevas armas.

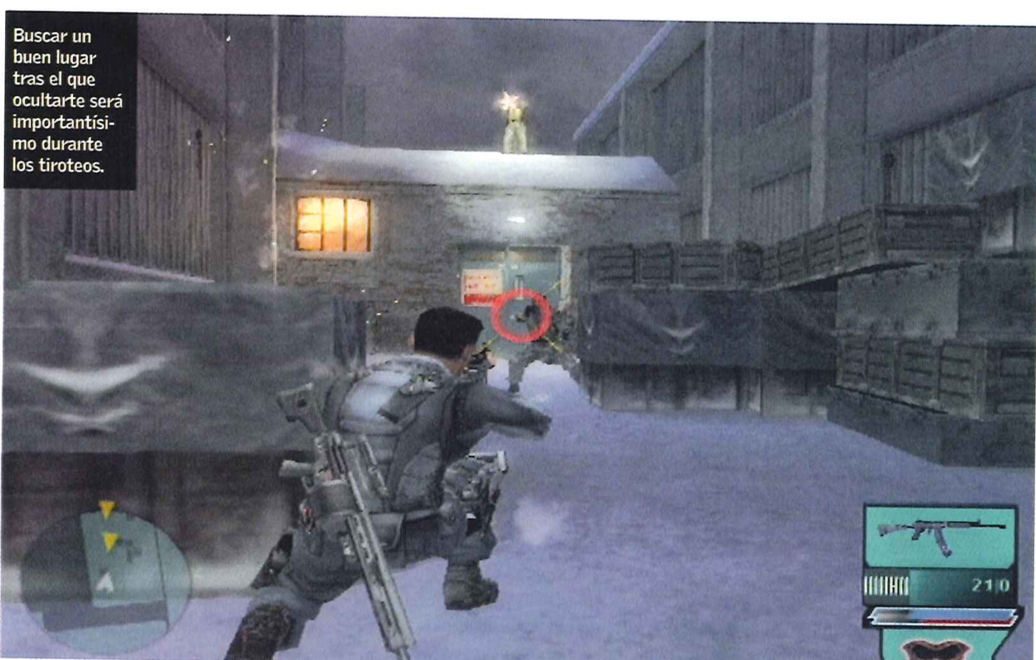











Buscar un buen lugar tras el que ocultarte será importantísimo durante los tiroteos.

POSIBILIDADES. Durante el transcurso de la aventura tendrás que hacer uso de varios tipos de visión y de una gran cantidad de armas, ser sigiloso en determinados momentos, utilizar gadgets como la tirolina para acceder a ciertas zonas... Por suerte, el juego incluye un Tutorial que te enseñará a manejar a Logan a la perfección.



evaluación


Una oportunidad genial para los usuarios de PS2 que no hayan jugado al mejor Syphon Filter en la portátil de Sony. Es un placer jugar con el stick derecho de PS2.


Sony Bend no ha incluido modo On-line. Si no tienes PSP, tus amigos que la tengan podrán decirte que ya se lo han acabado... ¡y que ya han empezado con la secuela!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
La evolución con respecto al original de PSP es más que evidente. Por encima de la media de PS2.	Banda sonora dinámica, voces en perfecto castellano, realistas efectos de sonido... Inmejorable.	Aventura, exploración... Es increíble que haya sido creado originalmente para una portátil.	Lástima que Sony Bend no haya adaptado su modo On-line. Aún así, es muy largo para ser un shooter.	La saga regresa a PS2 de la mejor forma imaginable. Si no lo has jugado en PSP, no te lo pierdas.
8,9	9,3	9,1	8,4	8,9

TEST

El pacífico pueblo de Coriander es una buena muestra del poderoso motor gráfico de VP2.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS2



GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **TRI-ACE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **67 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.valkyrieprofile2.eu.com/
16+

la alternativa



VALKYRIE PROFILE LENNETH (PSP). El original acaba de ser reeditado para PSP. No te lo pierdas.

VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA

Mitología  Odín  valquirias  y humanos

EN ESPERA DE la anhelada aparición en nuestro país de otro gran *RPG* de culto en Japón y Estados Unidos como *Odin Sphere* de **Atlus**, podemos proclamar a ***Valkyrie Profile 2 Silmeria*** como el representante más bello y preciosista del género. Su mítico antecesor, y a la vez secuela, de segundo apellido *Lenneth* (originariamente creado para **PSone**, disponible desde hace pocos meses en **PSP** y que desde aquí recomiendo fervientemente), puede ser considerado como uno de los *RPG* más venerados y brillantes de todos los tiempos. Gran parte de esa magia tan particular de las creaciones de **tri-Ace** (*Star Ocean, Radiata Stories*) sigue reinando en todos y cada uno de los rincones de ***VP2 Silmeria***, aunque es de justicia reconocer que la fuerza de atracción principal que ejerce sobre nosotros se centra en el apartado visual. El motor gráfico en 2.5D (desarrollo en un plano y recreado poligonalmente) que se han sacado los grafistas de la chistera podría hacer empalidecer de envidia a muchos de los supuestos trabajos para la nueva generación de **PlayStation**.

Es cierto que **PS2** casi no tiene secretos para los programadores más avezados, pero recorrer las calles de poblados como *Solde, Dipan* o *Villnore*, por citar algunos, es una experiencia hasta ahora nunca vivida en nuestra pequeña gran consola. La profusión de detalles (árboles mecidos por el viento, gentes paseando a su aire, efectos de humo, luz o agua asombrosos...) es tan abrumadora y desmedida que las primeras visitas a cada una de estas localizaciones se convertirán en auténticos paseos sin fundamento en pos de un lascivo disfrute escénico. Te aseguro que no es ninguna exageración y, afortunadamente, a la hora de visitar el interior de las construcciones tendrás la misma sensación de atención exquisita al detalle. Todo esto y mucho más también se puede aplicar al diseño y animación de los personajes, engalanados con una infinita colección de rutinas físicas para la ropa, el cabello o los gestos faciales. A tal grado llega este delirio gráfico que la impresionante secuencia de introducción queda en un segundo plano al comenzar a desfilar ante ti el verdadero esqueleto vectorial del juego. Pero todo tiene su precio. La función de estas poblaciones en *VP2* es prácticamente testimonial ya que apenas servirán para grabar partida, descansar en las posadas, ir de compras o activar la siguiente misión o escenario a través de pobres y poco inspirados diálogos con sus habitantes. Vayamos ahora a por otro de los grandes protagonistas de ***VP2***: los escenarios de exploración y combate. Recrea-

Un apartado gráfico de ensueño, combates adictivos y un guión basado en la mitología nórdica

¡A combatir! Presta atención a los Tutoriales y pronto disfrutarás en el campo de batalla. Puedes atacar en grupo o por separado, sorprender al enemigo por la retaguardia, acabar con el líder directamente, ejecutar devastadores ataques Rompealmas y todo ello mientras machacas los botones de tu DualShock en un ejercicio de adicción, emoción y tensión jamás experimentado.

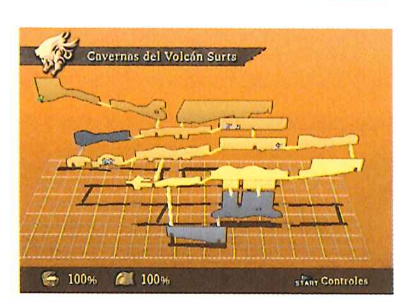














El ataque de cada personaje está asignado a uno de los cuatro botones principales del mando.

« Completa el porcentaje. En las zonas de exploración y combate tendrás a tu disposición un completo mapa que podrás rotar y ampliar a tu gusto. Además, mostrará el porcentaje de escenario descubierto y cofres de tesoro encontrados. Merece la pena intentar completarlos.

dos también con grandes dosis de artificio gráfico, desarrollo plataformero y en los que cobran especial importancia los disparos de fotones. Esta veintena larga de mapas de longitud, altura y profundidad variables, acogen parte importante del desarrollo, así como a los enemigos y combates, los cuales son merecedores, al igual que el apartado visual, de un sobresaliente. Adictivos como en pocos *RPG* de acción, con grandes y necesarias dosis de estrategia, planificación y paciencia, algo que comprenderás en seguida al enfrentarte a los numerosos Tutoriales que los gobiernan (tácticas, habilidades, arremeter con R1...).

El *DualShock* será utilizado en su totalidad para controlar un grupo de hasta cuatro personajes, que podrán dividirse en equipos y hasta atacar directamente al líder enemigo para concluir la batalla con rapidez. Con el tiempo, serás testigo de series de golpes casi interminables que, al superar el número de cien, se convertirán en



vibrantes ataques especiales o «Rompealmas». Además, podrás utilizar los orbes sello para alterar a tu favor las características de tus personajes y las de los enemigos. Y eso sin olvidarnos del constante reclutamiento de *Einherjars* o almas de guerreros caídos heroicamente, que irás descubriendo a lo largo de la aventura y que podrán unirse a tu grupo para que ocupen de nuevo un lugar en el plano terrenal de *Midgard*. El único aspecto negativo de este apartado de exploración y combate recae en los *final bosses*, no son excesivamente espectaculares y solo los recordarás por su resistencia en algunos casos.



Podrás reclutar 40 Einherjars para utilizarlos como aliados y liberarlos después.





Los Orbes Sello. Los podrás adquirir a cambio de cristales mágicos ganados en los combates. Estos orbes te permitirán modificar tus características de ataque y defensa, y las de los enemigos. Los que lleves encima, afectarán a tu grupo; y los que deposites en el escenario, a los enemigos. Hay un total de 66 orbes sello diferentes.



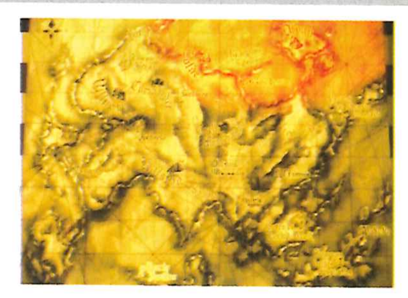


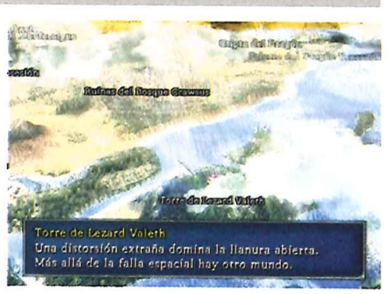




Puerta Seráfica es el escenario secreto que se abrirá poco antes de finalizar el juego.

Midgard y Asgard. El plano humano y el divino están recreados en un bello mapa dividido en tres grandes regiones. Una vez seleccionada la porción de terreno correspondiente, observarás con todo detalle las poblaciones, los escenarios de exploración y las zonas de paso entre estas ciudades.





Y como despedida a las contrastadas cualidades de *VP2,* decir que el argumento dibuja correctamente el sendero de la historia a través de las claves de la mitología nórdica. Además, a los pocos minutos de juego, la dualidad mental de la protagonista Alicia/Silmeria (mitad desahuciada princesa humana, mitad desahuciada valquiria), el desafío del dios Odín y una triste cadencia protagonizada por situaciones tan dispares como el abandono, la venganza o la lealtad, se instalarán cómodamente en tu *Memory Card* y te acompañarán durante seis capítulos: unas 60 horas por las bellas y mortales tierras de *Midgard* y *Asgard*. La banda sonora corre a cargo del prolífico Motoi Sakuraba con una generosa cantidad de atmosféricas y melancólicas melodías de limitada inspiración, pero que arropan correctamente al resto de los apartados. *VP2* es un digno sucesor del original, del que hereda casi toda su magia, algún que otro personaje y escenario. Pero adolece de una mayor linealidad y, afortunadamente, menor sensación de urgencia para concluir la aventura.

Valkyrie Profile 2 Silmeria se manifiesta ante ti como una visión de gran belleza a la que no podrás resistirte y, entonces, sabrás que estás llamado a acudir al mismísimo *Valhalla*, más allá de la puerta dimensional *Bifrost* y enfrentarte a Odín. Pero te advierto que aquí no acabará la aventura...

evaluación



El motor gráfico de los poblados es sobresaliente y le otorga una fuerte personalidad. Los combates más adictivos y emocionantes que has disfrutado en un RPG.



Poco protagonismo argumental de los poblados y sus habitantes. El desarrollo es más lineal que su antecesor y los final bosses no son excesivamente espectaculares.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Solo por recorrer sus hermosas y llenas de vida localizaciones merece la pena conseguirlo.	Motoi Sakuraba ha elaborado una atmosférica banda sonora carente de melodías para el recuerdo.	Mantiene un notable equilibrio gracias al guión, al apartado gráfico y al sistema de combates.	Entre 50 y 60 horas de juego, y eso sin contar la liberación de los Einherjars y la Puerta Seráfica.	Un bello y sólido Action RPG con el particular sello de tri-Ace que hace honor al origen de la saga.
9,4	8,3	8,7	8,9	8,9


PlayStation 2
12+
www.pegi.info
Ya a la venta, sólo para PlayStation2
¿Quieres explorar
galaxias desconocidas
y luchar por fantásticos tesoros
como lo haría un pirata?
Descubre lugares mágicos
donde te esperan riquezas
que jamás hubieras
imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua,
la galaxia está llena de tiburones.
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
roguegalaxygame.com
PlayStation 2
Rogue Galaxy
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Rogue Galaxy ©2005-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Level 5. Rogue Galaxy is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





MONSTER HUNTER FREEDOM 2

Temporada  de patos  conejos ¡y monstruos!



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **800 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95€**
www.capcom.com/monsterhunter
12+

la alternativa



MHF. Si la segunda entrega te parece demasiado, coge práctica primero con el primer Monster Hunter Freedom.

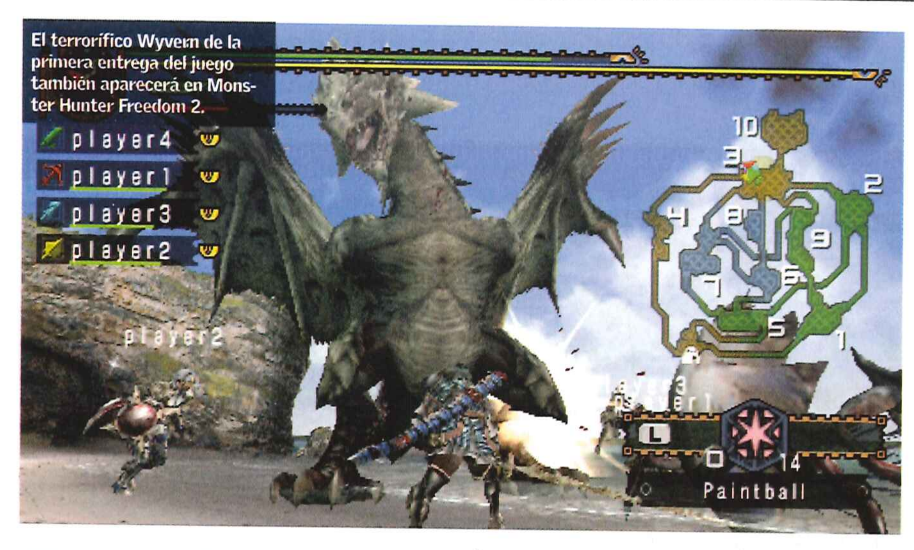
EL ÉXITO obtenido con la conversión del primer *Monster Hunter* a **PSP** empujó a **Capcom** a lanzar una segunda entrega en exclusiva. Un hecho que, a buen seguro, sorprendió incluso a sus creadores. Después de conseguir ser el primer juego para **PSP** del que se han vendido casi un millón y medio de unidades en Japón, 700.000 durante la primera semana, la fiebre por convertirse en el mejor cazador llega a nuestro país.

En esta ocasión, **Capcom** no ha limitado el contenido del juego a una versión inicial para otro sistema. Por tanto, ha podido exprimir al máximo el *hardware* de **PSP**, al crear un título con un desarrollo más acorde con la portátil y que, al mismo tiempo, casi dobla en posibilidades, misiones y contenido a la entrega original. Al igual que en el primer *Monster Hunter*, tu cometido será completar todo tipo de misiones (más de 270 en *MHF2*) en una tranquila aldea. Éstas te proponen conseguir un objeto, acabar con unos seres determinados o cazar a un gigantesco monstruo, entre muchas otras pruebas. Para conseguirlo, será esencial hacerte con el mejor equipo de cazador: armas, armaduras, pociones... deberás utilizar barbacoas y adecuar tu atuendo dependiendo del clima que se presente en el lugar donde vas a realizar dichas misiones.

Los puntos fuertes de ***Monster Hunter Freedom 2*** de **Capcom** son sus tremendas posibilidades de personalización (700 armas y 1400 partes diferentes de armaduras), su longevidad y el divertido modo multijugador cooperativo. Si no eres capaz de acabar con un determinado monstruo, siempre podrás pedirle a tres amigos que te ayuden a completar el desafío.

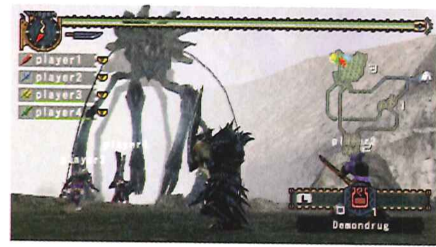
Cada uno de los monstruos, grandes y pequeños, pueden ser vencidos tras conocer sus rutinas de ataque y defensa.





El terrorífico Wyvern de la primera entrega del juego también aparecerá en Monster Hunter Freedom 2.









Habilidades. En MHF2 no todo va a ser matar; tendrás que aprender a pescar, a cocinar e incluso poner en práctica tu habilidad como alquimista.

Personalización extrema.

Pasarás horas descubriendo cuál es tu arma y el tipo de armadura favoritos, ya que tendrás a tu disposición unas 700 armas diferentes y 1400 partes de armadura con las que vestir al cazador de la forma más adecuada.



Etiqueta. Tendrás que vestir a tu cazador acorde con las condiciones climáticas del escenario que hay que visitar.

Monstruos. Es posible que tengas que recurrir al modo multijugador para acabar con los monstruos más grandes.









Multijugador. Una de las características más originales del juego es la posibilidad de completar las misiones junto a tres amigos, a través de ad hoc. Puedes organizar un grupo de espadachines, designar un cebo humano, unir a cuatro maestros de diferentes armas para crear el más completo equipo, etc.

evaluación



Posee un entorno muy cuidado, adecuado a la capacidad de PSP. Sus posibilidades de personalización, tanto en armamento como en aspecto, son casi infinitas. Su desarrollo, basado en pequeñas misiones, es llevadero a pesar de su longevidad.

La cámara puede llegar a jugarte malas pasadas en los enfrentamientos más difíciles. Su modo multijugador es casi perfecto: le falta el modo infraestructura. Su nivel de personalización puede desanimar a los jugadores más casuales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El entorno gráfico ha sido creado con el hardware de PSP en mente. Es colorista y espectacular.	Los sonidos de la naturaleza y el rugido de los monstruos son los únicos que te seguirán en la aventura.	Su desarrollo está a medio camino entre el RPG y la lucha, y su nivel de personalización es increíble.	Ya hay japoneses que aseguran llevar más de 1000 horas de juego, jugando unas 2-3 horas al día.	Cuatro jugadores en modo cooperativo; solo le falta el modo infraestructura para ser perfecto.	Su original desarrollo y las tremendas posibilidades de personalización son lo mejor de MHF2.
9,0	8,0	9,3	9,3	9,0	9,3



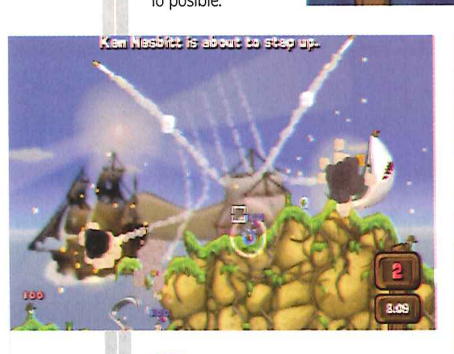


» El agua ni en pintura. Un ataque enemigo puede ser dañino y hasta mortal, pero nada peor que caer al agua. Procura alejarte todo lo posible.

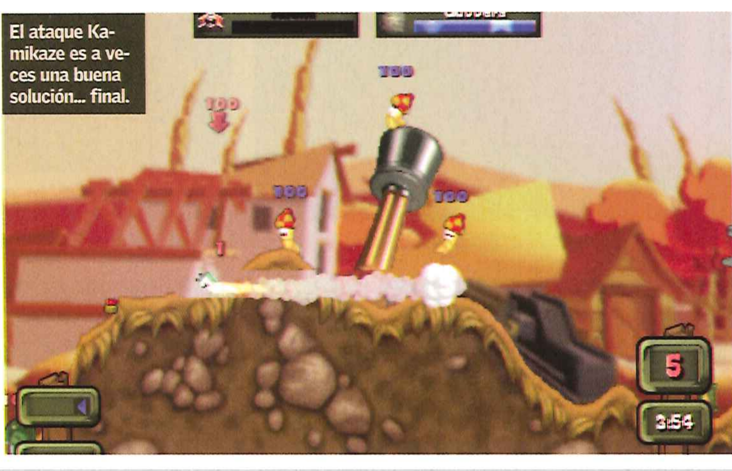




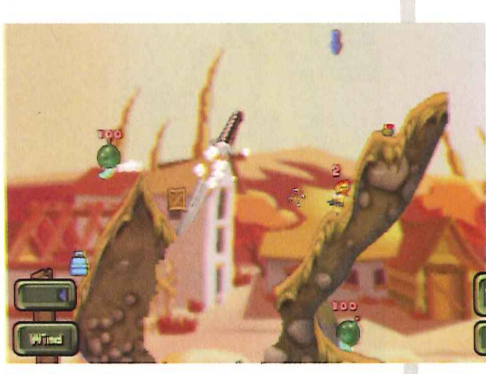
Asesinatos silenciosos. El quid de la cuestión es ejecutar a tus enemigos con gran sigilo.



Nuevas armas. En esta entrega podrás hacer uso de algunas nuevas armas realmente ingeniosas y demoledoras. Aunque pueden aparecer durante la batalla, también podrás comprarlas en la tienda Worms.



El ataque Kamikaze es a veces una buena solución... final.



Jefes Finales. Al final de cada campaña deberás enfrentarte a algún jefe final. Suele ser un gusano con mucha vida o con alguna habilidad extra.

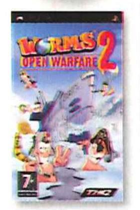
PSP

WORMS OPEN WARFARE 2






Muere vil gusano ¡muere!



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **TEAM 17**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (DESCARGAS)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **576 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.thq-games.es
7+

AUNQUE en los últimos meses hemos disfrutados de grandes conversiones de clásicos de consola a **PSP**, cualquiera que conozca la saga *Worms* sabe que pocos juegos se adaptan tan bien a las características de esta consola. Su tradicional simplicidad, tanto en el planteamiento como en su puesta en escena, resultan ideales para los controles y pantalla de la portátil de **Sony**. Mientras que con el *pad* manejas al personaje y armas, con el analógico podrás desplazar la cámara por el escenario alejándote o acercándote con L y R. Todo sencillo, rápido, efectivo y, lo que es más importante, muy lejos de las complejidades de los últimos *Worms 3D*. Es el *Worms* de siempre, pero con nuevos modos de juego, nuevos retos y más posibilidades de juego en red que jamás disfrutarás en consola.

Sólo con las campañas tendrás diversión para mucho tiempo, pero con los otros modos descubrirás que se trata de un juego con unas posibilidades infinitas. Antes era acción y, a veces, también algo de estrategia... pero ahora vienen dispuestos hasta hacerte pensar con sus nuevos retos. Uno de los mejores *Worms* de la historia, sin duda.

la alternativa



BOMBERMAN. Aunque su estilo de juego es diferente, ambos son clásicos en los que prima la sencillez y la jugabilidad.



evaluación

Está claro que Worms es un juego que podría haber sido pensado, en su día, directamente para PSP. Esta entrega es una excelente prueba de ello y cuenta con todo y más para contentar tanto a sus seguidores como a los debutantes en la saga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,3	8,5	8,4	8,7	8,5

Gráficos: Nuevos personajes y escenarios, pero fieles a su ambientación tradicional.

Jugabilidad: Más modos de disfrutar de los Worms y con la misma jugabilidad.

Multijugador: Varios modos multijugador en red y con un montón de posibilidades.

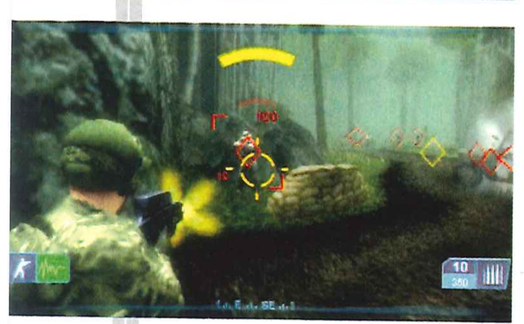







» **Tanques.** Hazte con un lanzamisiles y acaba con ellos fácilmente.







Para acabar con grandes grupos de enemigos será esencial buscar una buena zona donde apostarse.

PSP



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **HIGH VOLTAGE SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
ghostrecon.es.ubi.com/graw2
16+

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

△ Adaptación ○ algo libre ✕ y sosa □ del original

TRAS UNA espectacular primera entrega para consolas de nueva generación y una secuela a la altura de las expectativas, ***Ghost Recon Advanced Warfighter 2*** llega a la portátil de **Sony** a través de una versión algo diferente. La puesta en escena del juego retoma el argumento desde el final de la primera edición, que nos pondrá, como de costumbre, en la piel de Scott Mitchell, en terreno colombiano y en un futuro no muy lejano, en el año 2014. Hasta ahí, todo igual que en las otras dos entregas. Pero a la hora de jugar es donde se encuentran las diferencias y, por qué no, los fallos. Para empezar, el efectivo sistema para dar órdenes a tu equipo ha desaparecido, ya que manejarás a Mitchell en solitario a lo largo de las 22 misiones que dan forma al juego. La ajustadísima curva de dificultad del *GRAW2* de **PS3** desaparece en esta adaptación a **PSP**, para eliminar la necesidad del uso de drones para explorar el terreno y, en ocasiones, hasta de los ataques aéreos disponibles. Por suerte, su modo multijugador *ad hoc* aumenta el valor de ***GRAW2***, con la posibilidad de enfrentarte a un amigo o completar el juego de forma cooperativa.

la alternativa



SF: DARK MIRROR. Sigue siendo el mejor shooter portátil, aunque está a punto de ser desbancado por su secuela.



ARMAMENTO. Si bien es cierto que la baja dificultad del juego te permitirá «arreglarte» con poca cosa, al igual que en las versiones de sobremesa de GRAW2 podrás hacer uso de dos armas diferentes y granadas de mano. En ocasiones, incluso puedes pedir ayuda en forma de ataque aéreo, pero será más espectáculo que ayuda táctica (que no necesitarás).

evaluación

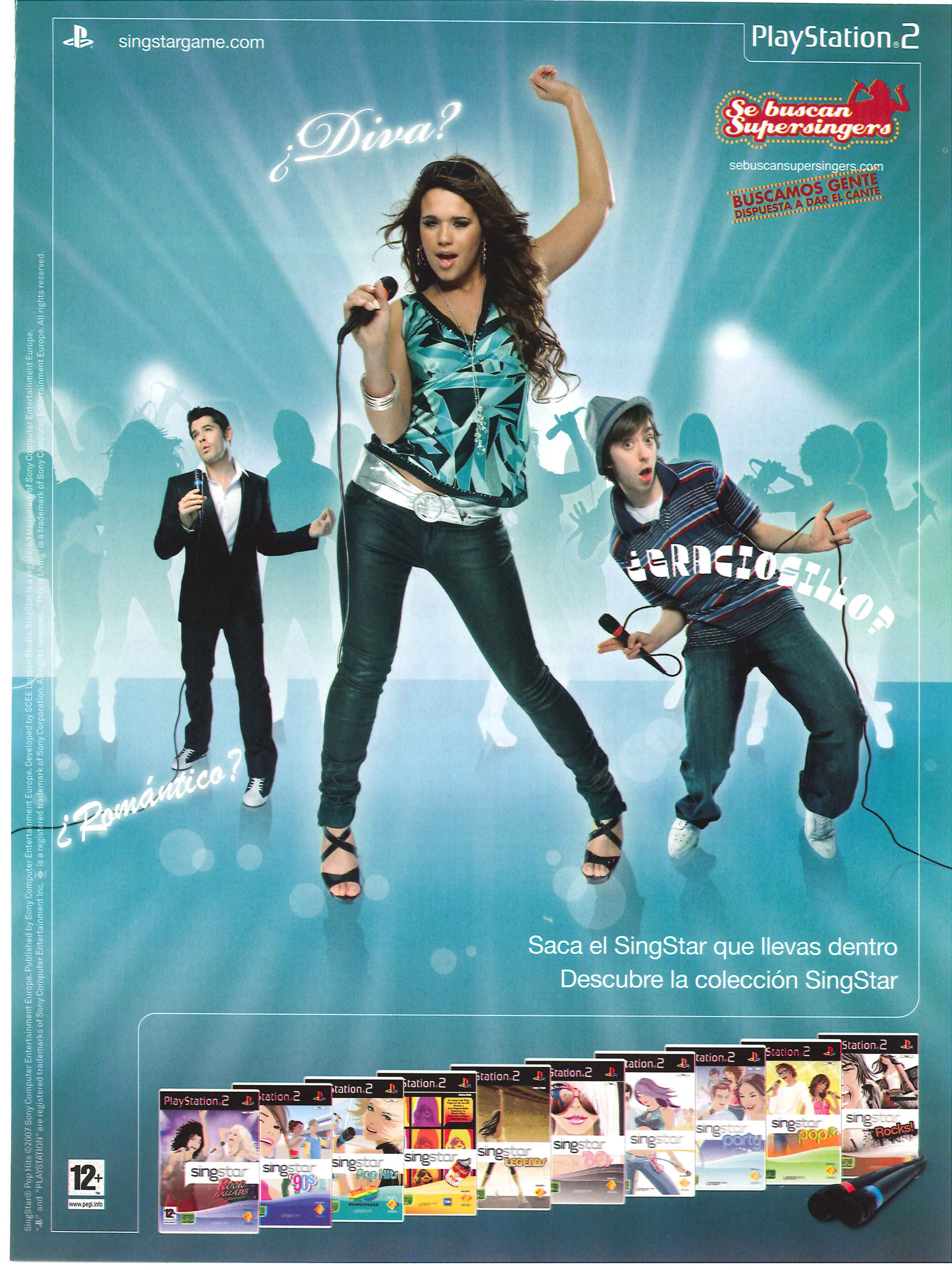
Si su título no fuera GRAW2, lo habríamos recibido con otras expectativas y su nota sería más alta. Esta versión no está nada mal como shooter portátil pero, para ser una entrega de la saga GRAW, le faltan muchos elementos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,8	8,1	7,0	7,4	7,7	7,3

Su engine es más que aceptable; es imposible compararlo al GRAW2 de PS3.

Su simple desarrollo no es digno de la saga. Como shooter no está mal.

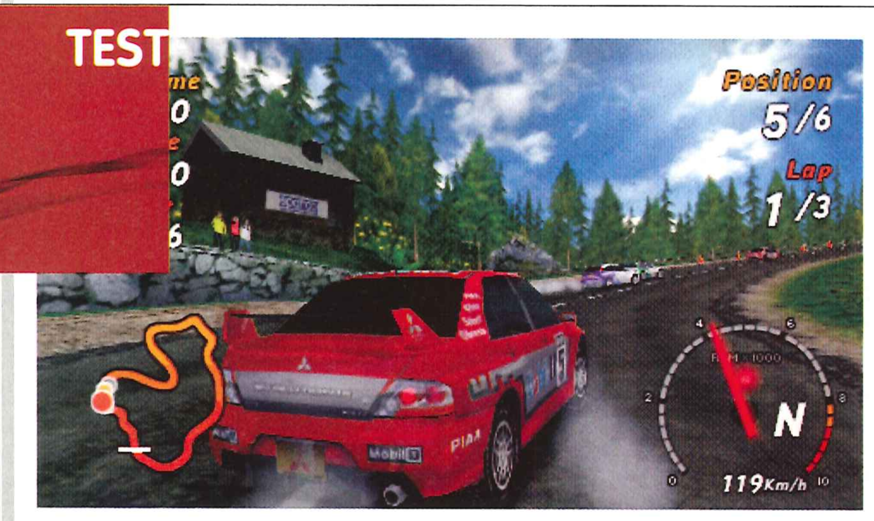
El modo multijugador ad hoc para dos personas salva algo el conjunto.

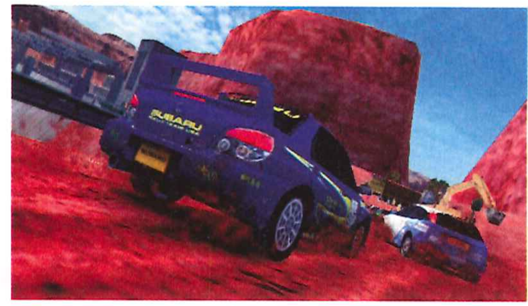


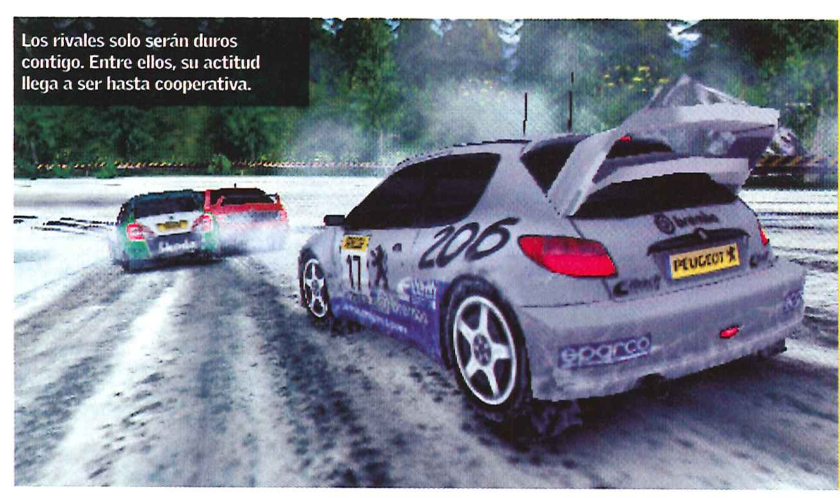
singstargame.com
PlayStation®2
¿Diva?
Se buscan Supersingers
sebuscansupersingers.com
BUSCAMOS GENTE DISPUESTA A DAR EL CANTE
¿GRACIOSILLO?
¿Romántico?
Saca el SingStar que llevas dentro
Descubre la colección SingStar
12+
www.pegi.info
SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



TEST





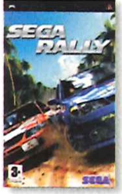

Los rivales solo serán duros contigo. Entre ellos, su actitud llega a ser hasta cooperativa.


Los efectos de barro o polvo están realmente logrados.



PSP





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **BUGBEAR ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,99€**
sega-europe.com
3+

SEGA RALLY

El pasado siempre vuelve

LO QUE EMPEZÓ casi como una moda o como una forma divertida de recordar el pasado del mundo del videojuego, amenaza ya no solo con ser lo más frecuente, sino también con copar la lista de lanzamientos de **PSP**. En muchos casos, poco o nada tienen que ver con los juegos originales, tan añorados por los nostálgicos, pero eso es algo que no parece tener mayor importancia. El catálogo de **PSP** tiene más nombres en común con el de décadas anteriores... que con el pasado reciente de **PSone** o **PS2**. Bien, pues para que no echemos en falta alguno de aquellos célebres y grandes clásicos, llega ahora este ***Sega Rally*** para la portátil de **Sony**, heredero en muchos aspectos de la mejor tradición de la saga de **Sega**. Se trata de un *arcade* de conducción simple, frenético, competitivo y con un esquema tan básico que no hay nada que no sea correr y correr. Más de uno pensará que eso es lo normal en un título de coches, pero la oferta en el género es tan despiadada que ya casi nadie ofrece solamente eso.

Sega Rally arriesga mucho fiándolo todo a su jugabilidad y puede que sea suficiente para el fanático de la saga, pero puede ser escaso para el actual público de **PSP**. Aún así, la buena noticia es que el juego tiene bastante garra, las carreras emoción y una puesta en escena que puede competir con lo mejor, tanto en gráficos como en calidad técnica. Los coches y escenarios cuentan con un grado de detalle brillante y solo se puede criticar que se hayan decantado por circuitos en vez de recorridos abiertos. Aunque se nota que han intentado sorprender al jugador con un hábil diseño de las distintas dificultades de cada tramo, es cuestión de unas cuantas partidas, o incluso vueltas, que la situación esté más o menos controlada.

No hay tantos recorridos como para que el juego aumente en intensidad y, esto es lo más grave, tampoco variedad de modos que puedan seguir tentando al jugador. Es cierto que en sus diferentes opciones multijugador encontrarás esa emoción y muchas más horas de diversión, pero deberían haber pensado crear otros alicientes. Los *arcades* de coches, o son lo más impresionante que uno pueda imaginar, o son lo más entretenido que se pueda jugar... Si no consigue cualquiera de estas dos metas, el título tiene que ofrecer lo que dan los demás. ***Sega Rally*** es bueno, bonito y será un título entrañable para muchos... pero no es, ni será, lo que fue en el pasado: la locura.

la alternativa

COLIN MCRAE RALLY 2005
Aunque este título ya tiene algún tiempo, es el juego que más se parece al estilo de conducción de Sega Rally para PSP.





Fuera de pista. Aunque nunca llegarás a salirte por completo de la carretera, hay zonas que pueden considerarse «sucias» y ser beneficiosas según el neumático elegido.

» Rivales. Los progamadores están orgullosos del nivel competitivo de los contrincantes y, la verdad, son bastante tramposos y salvajes. Aún así, no es imposible superarlos.









» Vista posterior. No es recomendable si no estás en una recta, pero con ella sabrás por dónde te «atacan».

» Contacto. No es un juego para andarse con muchos miramientos. Busca el contacto siempre que puedas.



Saber elegir... Los circuitos están formados por tres tipos distintos de superficie y tú deberás elegir bien los neumáticos.



evaluación

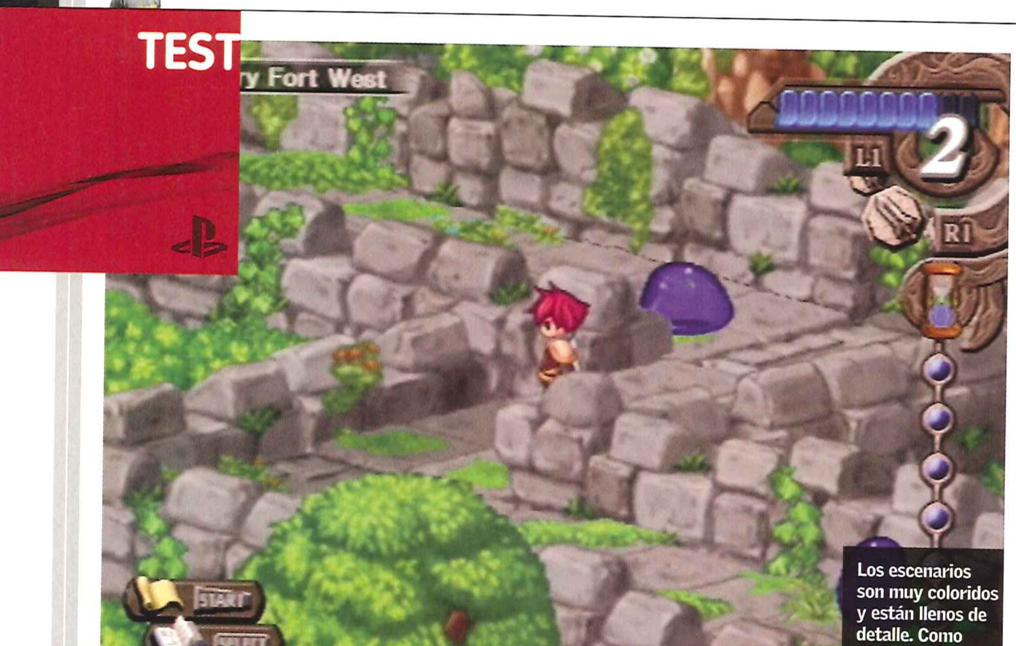


Tiene la jugabilidad de un arcade y un ritmo de carrera de los que no dejan descansar ni un segundo. Muy realista gráficamente y especialmente pensado para ser exprimido en el modo multijugador. La IA de los rivales es realmente competitiva.



El estilo de juego es tan clásico que le habría venido bien algún modo más que ofreciera una forma de conducción diferente u otras expectativas. El recurso de fiarlo todo a la opción multijugador es arriesgada y no siempre es una garantía.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Es el punto más fuerte del juego. Realista, espectacular y de lo mejor que se puede ver en PSP.	Buena banda sonora, cañera y muy del estilo del juego, y también muy apropiada selección de FX.	Es un arcade en toda regla... pero aunque jugable, sus carreras son de las que no perdonan fallos.	Dicen que la maldición de los arcades es que son jugables, pero con poca oferta. Aquí ocurrre.	Es el modo que puede alargar la vida del juego. Además, es lo más divertido que ofrece.	Luce bien en PSP y es un digníssimo heredero del indomable espíritu de la saga Sega Rally.
8,9	8,5	8,5	7,0	8,8	8,5



Los escenarios son muy coloridos y están llenos de detalle. Como puedes apreciar en esta pantalla.











Paradigma dominante. El menú es el mismo que se ha visto miles de veces: ítems, equipar y habilidades. También puedes consultar los Tutoriales.

PS2



GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **GUST**
PROGRAMADOR **GUST INCORPORATED**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **282 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.nisamerica.com/games/ai3/
12+

ATELIER IRIS 3: GRAND PHANTASM

△ Rol ○ clásico ✕ con □ «fatatas»

TODO AQUEL que haya jugado alguna vez a un *Atelier Iris* sabrá que aquí no hay impresionantes secuencias CG, o vanguardismos formales. ***Atelier Iris 3: Grand Phantasm*** es rol de la vieja escuela, de ese que gustan los *otakus* y todos aquellos familiarizados con términos como el *mana*, la alquimia o los críticos. La historia nos habla de un libro dividido en ocho fragmentos. Quien los reúna conseguirá una gran fuente de poder, y así es como Edge y Iris se embarcan en una aventura casi accidental.

Para los *fans* están todos los tópicos del género, con unos menús que podrían haber sido sacados de cualquier otro título. El desarrollo transcurre en un único pueblo, en el que los protagonistas aceptan las misiones de un tablón y desde allí van a los mundos contiguos, plagados de monstruos. El problema es que la mayor parte del tiempo lo pasarás cumpliendo labores intrascendentes para subir tu nivel en el gremio y poder acceder a las importantes, así que tendrás que ir muchas veces a la misma mazmorra para realizar tareas como llevar un jarrón a un fantasma. No obstante, si te gusta el rol te resultará entretenido.

la alternativa

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA. La primera entrega es muy superior a ésta en todos los aspectos.

IRIS. Esta chica de inocente aspecto lleva genes de alquimista en la sangre. Su papel es vital para cumplir ciertos encargos y sobre ella recae el peso de la historia, ya que los fragmentos del libro y sus poderes parecen tener algo que ver con ella.



evaluación

Nos encontramos ante un título irregular, con un desarrollo interesante en ocasiones y excesivamente trivial en otros. El argumento no tiene el peso que debiera y llega a pecar de repetitivo. Lo peor de todo es que está en inglés.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,4	7,3	7,5	8,0	7,5

El aspecto general es bonito y detallado, aunque las animaciones flojean.

Muchos combates y misiones que realizar, los escenarios son muy escasos.

Club zed™



Envía ALTAPLY al 5544



¡Alinea los bloques girando la pantalla de tu móvil!

GRATIS

Elige uno de estos 2 juegos

Envia ALTAPLY BLOQUE al 5544

TRAGAPERRAS

Envia ALTAPLY CHICAS al 5544



Gratis con suscripción al Club zed
Promoción válida hasta 15/11/07

Juégate tu dinero virtual y consigue las mejores imágenes

ACCIÓN/DEPORTES

Envía ALTAPLY J+número al 5544
Ej: ALTAPLY J24



ALTAPLY J74
Agarra tu móvil con fuerza y pilota los coches más rápidos del mundo



ALTAPLY J63
Juega en las mejores ligas del mundo

ALTAPLY J6
¡Enfréntate a los mejores!



ALTAPLY J62
Pilota las motos más rápidas en todos los grandes premios

SURF THE TUBE
ALTAPLY J5
¡Es hora de surfear! Coge la tabla y demuestra lo que vales

SRW STREET RACE WORLD 3D
ALTAPLY J56
¡Disfruta de lo último en carreras de coches!



ALTAPLY J67
Derrota al ejército de robots y recupera los diamantes robados



ALTAPLY J64
Juego ONLINE MULTIJUGADOR. Lidera tu propia banda y hazte con el poder



ALTAPLY J70
¿Te gustan los bolos? ¡Consigue la máxima puntuación!



ALTAPLY J40
¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!



ALTAPLY J59
Los duendecillos han perdido sus tesoros. Ayúdales a recuperarlos

ALTAPLY J73
Lidera tu tribu cavernícola y evoluciona a través de la historia

ALTAPLY J24
¿Hombre o lobo? ¡Elige cómo combatir!

BEACH VOLLEYBALL
ALTAPLY J76
¡Juega al Volleyball en las mejores playas del mundo!

ALTAPLY J31
Afina tu puntería y acaba con tus enemigos

MÁS DESCARGADO

PASATIEMPOS

Envía ALTAPLY J+número al 5544
Ej: ALTAPLY J20



ALTAPLY J20
Tu objetivo, acabar con todas las bolas mágicas

ALTAPLY J58
¡Romper bloques nunca había sido tan divertido!

ALTAPLY J60
Aprende a utilizar las cartas chinas ¡no podrás parar de jugar!

ALTAPLY J53
¡El poker más divertido para tu móvil!

ALTAPLY J75
¡Toda la emoción de las clásicas máquinas de pinball en tu móvil!





ALTAPLY J72
Haz amigos, liga y pásalo en grande en las mejores fiestas

ALTAPLY J18
¡Encuentra todas las parejas!

ALTAPLY J1
Disfruta del mejor concurso... ¡Bienvenido al Show del Ahorcado!

ALTAPLY J22
¡Tu juego de cartas preferido!

ALTAPLY J33
La mascota más rebelde ahora en tu móvil

ALTAPLY J71
¡Demuestra que eres el mejor resolviéndolos!

ALTAPLY J57
Acaba con todas las burbujas

ALTAPLY J16
¿Quién es el más listo?

ALTAPLY J69
¡Apunta y lanza! ¡Pásalo en grande en la jungla más loca!

ALTAPLY J12
Fíjate en todos los detalles

LO MAS DESCARGADO

Envía ALTAPLY P+número al 5544.
Ejemplo ALTAPLY P469

TÍTULO	REFERENCIA	TÍTULO	REFERENCIA
NOCHE DE SEXO	ALTAPLY P469	PIRATAS DEL CARIBE	ALTAPLY P457
PAQUITO CHOCOLATERO	ALTAPLY P73	LUCKY	ALTAPLY P496
LOS HOMBRES DE PACO	ALTAPLY P319	AUSTIN POWERS	ALTAPLY P56
HOW TO SAVE A LIFE	ALTAPLY P589	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	ALTAPLY P61
HOLLY DOLLY	ALTAPLY P531	HIMNO REAL MADRID	ALTAPLY P75
EL BUENO, EL FEO Y EL MALO	ALTAPLY P555	HIMNO FC. BARCELONA	ALTAPLY P76
HEROES	ALTAPLY P565	TREMENDO CULO	ALTAPLY P104
LOS ANIMALES DE DOS EN DOS	ALTAPLY P530	TERMINATOR	ALTAPLY P270
HARRY POTTER	ALTAPLY P194	ROCKY	ALTAPLY P529

TOP ACTUALIDAD

TÍTULO	REFERENCIA	TÍTULO	REFERENCIA
LAMENTO BOLIVIANO	ALTAPLY P612	MY OWN WAY	ALTAPLY P614
UMBRELLA	ALTAPLY P611	WHEN YOU´RE GONE	ALTAPLY P616
SHIN CHAN	ALTAPLY P221	ELEKTRO	ALTAPLY P579
SIMPSONS	ALTAPLY P66	LAS DE LA INTUICION	ALTAPLY P537
MIKA	ALTAPLY P580	SHREK	ALTAPLY P199
LOVE, DON'T LET ME GO (coche)	ALTAPLY P605	AIDA	ALTAPLY P422
¡QUE IDEA! (anuncio móvil)	ALTAPLY P603	HISTORIA INTERMINABLE (coche)	ALTAPLY P601
CALLE LA PANTOMIMA	ALTAPLY P542	KISIERA YO SABER	ALTAPLY P495
TATA GOLOSA	ALTAPLY P585	A CHINA CON UNA FIESTA (cerveza)	ALTAPLY P576

SGAE Sociedad General de Autores y Editores



TEST

PS2

Las criaturas invocadas por la protagonista pelean contra los monstruos enemigos.

GRIM GRIMOIRE

Estrategia como nunca antes

GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **KOEI**
PROGRAMADOR **VANILLAWARE**
DISTRIBUIDOR **VIRGINPLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **71 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.nisamerica.com/games/grimgrimoire

GRIM GRIMOIRE es un juego extraño, reconozcámoslo. El género de la estrategia en tiempo real no es nada común en las consolas y **PlayStation 2**, pese a su inmenso catálogo, no es una excepción. Pero es que, además, la última producción de **Vanillaware** (los mismos del recordado *Princess Crown* y del genial, y aún inédito en nuestro país, *Odin Sphere)* propone un acercamiento a este género de lo más original. En lugar de desplegar las unidades sobre un mapa tridimensional, todo se realiza sobre un escenario en 2D, como si de un juego de plataformas de los de toda la vida se tratara. Aquí deberás ir creando todo tipo de seres mágicos a partir de una «runa» que hace las funciones de base. También existe la recolección de recursos, en esta ocasión el maná que extraen los elfos (la fuerza de trabajo de tu particular «ejército») de una serie de cristales. Este poder mágico te permitirá ir invocando a más criaturas (hadas, dragones, etc.), cada uno con una función que deberán acabar con los enemigos de los mapas.

Es, sin duda, un concepto único y refrescante. Aunque parezca algo complicado, a los pocos minutos, y gracias a los útiles Tutoriales, lo dominarás por completo (siempre que tengas un nivel básico de inglés, claro está) y descubrirás qué divertida puede ser la estrategia cuando está tan bien planteada como es este caso. Pero *Grim Grimoire* también es especial por otros motivos: su historia, llena de momentos hilarantes y memorables personajes; y su apartado técnico, que hace un uso de las dos dimensiones como pocas veces se ha visto en consola alguna. Tampoco la banda sonora se queda atrás, ya que posee melodías de calidad que tararearás al poco tiempo.

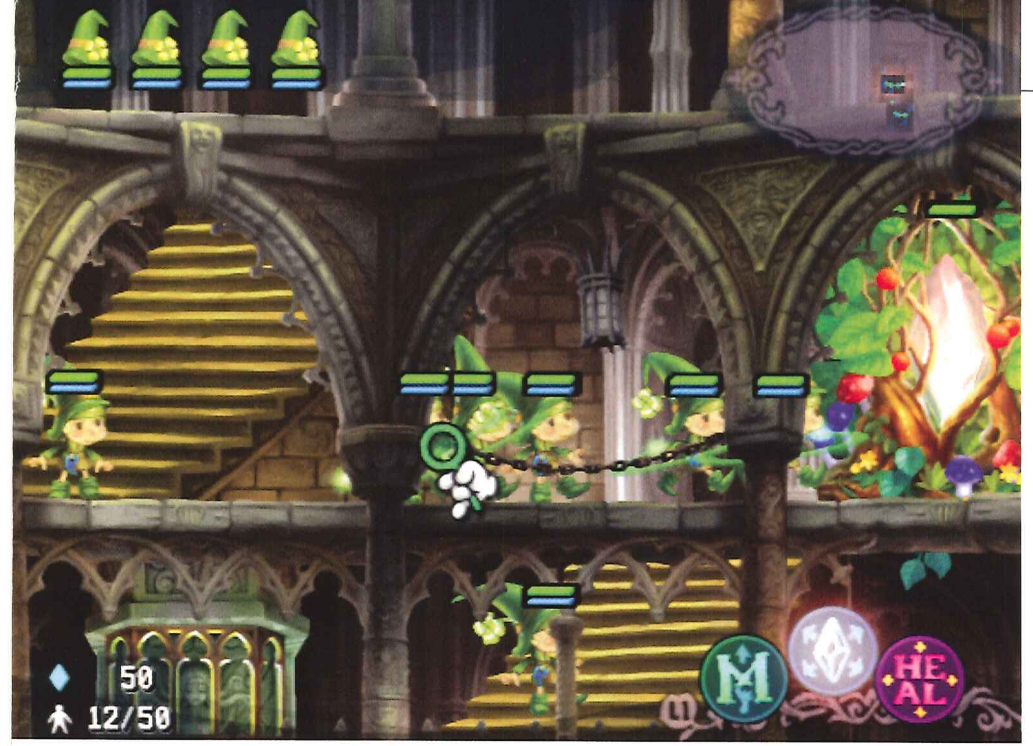
En fin, si le das una oportunidad no vas a arrepentirte, te lo aseguro.

El juego propone una experiencia única dentro del catálogo de PS2

la alternativa



DISGAEA 2. Otro buen ejemplo de estrategia a lo japonés, aunque bastante más complejo y exigente.



La Historia. El argumento no podía ser más original. Una joven aprendiz de hechicera tiene cinco días para descubrir el motivo de la desaparición de todos sus compañeros y profesores, que ocurrirá inevitablemente transcurrido ese tiempo si ella no hace nada para impedirlo. Los diálogos entre los personajes, representados mediante dibujos en 2D, son realmente geniales.

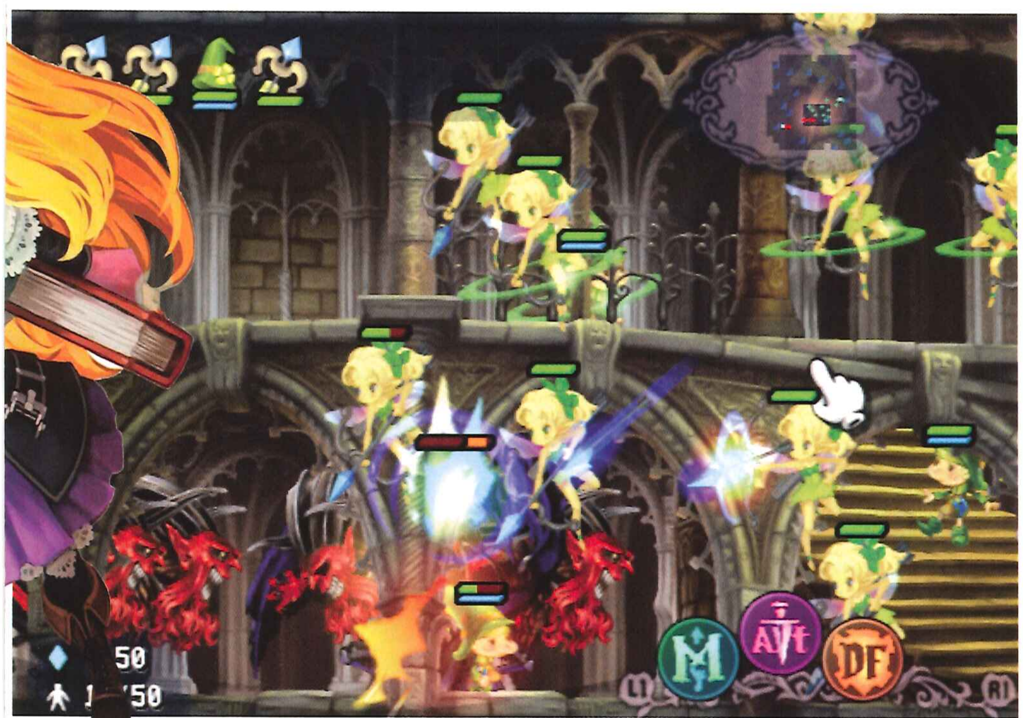






» Manejando a la tropa. Aunque el sistema de control emplea un puntero como en los juegos de PC, mover a tus unidades por el escenario es muy sencillo e intuitivo.









evaluación

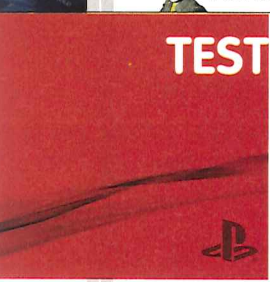


Cada uno de sus elementos han sido cuidados hasta el más mínimo detalle: desde su argumento hasta el apartado gráfico, pasando por el sistema de control.



Seguramente su originalidad extrema asustará a más de uno, que no se atreverá a adentrarse en su universo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Un espectáculo visual gracias al delicado uso de las dos dimensiones y a su dirección artística.	La banda sonora del reconocido Hitoshi Sakimoto presenta una colección de temas geniales.	El control es la mar de sencillo y ofrece multitud de posibilidades dentro de las batallas en tiempo real.	No se trata de un juego especialmente largo, pero su mecánica hará que repitas los combates.	Una propuesta diferente creada con mucho mimo y una pasión increíble por los detalles.
9,0	9,1	9,0	8,1	9,0









» **Áreas de amenaza.** Perfectamente representadas para cada enemigo, deberás tenerlas muy en cuenta en cada movimiento.



Variedad de escenarios Desde estrechos corredores a extensas llanuras heladas, pasando por puentes colgantes y oscuras cavernas. La diversidad de terrenos exigirá muy diferentes tácticas en cada ocasión.



El sistema de menús es algo farragoso, pero permite realizar una enorme variedad de acciones.

PSP

DUNGEONS & DRAGONS: TACTICS

Fantasía heroica turno a turno



GÉNERO **RPG TÁCTICO**
COMPAÑÍA **ATARI**
PROGRAMADOR **KUJU ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES **x5**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **208 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95€**
http://www.atari.com/d&dtactics/SP/
12+

Muy pronto verá la luz en tu portátil uno de los juegos más esperados por los *fans* del mítico juego de rol. ***Dungeons&Dragons: Tactics***, el primer juego para PSP basado en el rico mundo de dragones y mazmorras, adapta con obsesiva precisión la mayoría de las reglas de combate de la versión 3.5 del título original (próximo ya a su cuarta edición), ofreciendo toda la complejidad táctica que el jugador afín al género pueda desear. Como si de una meticulosa partida de ajedrez se tratase, manejarás un grupo de hasta cinco personajes que previamente habrás diseñado. La ausencia de clases de prestigio y personajes multiclase se ve compensada por la inclusión de dos tipos de personajes poco usuales, el Psión y el Guerrero psiónico. La experiencia dice que ***D&D: Tactics*** puede resultar frustrante para aquel que no esté familiarizado con este tipo de aventuras, dado lo confuso de su sistema de menús. Hay más de 30 misiones para superar, un interesante modo multijugador, una enorme variedad de escenarios y, sobretodo, monstruos a los que liquidar. ***D&D: Tactics*** gustará mucho, aunque exige precaución y dedicación.




la alternativa

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: TÁCTICAS. Una aproximación al combate táctico basada en el universo de Tolkien.





Compendio de monstruos A los jugadores más veteranos se les hará la boca agua al saber que combatirán contra enemigos míticos del universo D&D: deshollamentes, barbazus, elementales o este simpático contemplador.

evaluación

La fiel adaptación a las reglas originales (dotes, áreas de amenaza, alcance...) supone una absorbente experiencia para el converso que, sin duda, resultaría más accesible de haberse pulido ciertos aspectos, como son el interfaz o la cámara.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,3	6,9	6,6	7,5	7,5	7,1

Escenarios 3D y buena iluminación dinámica de gran importancia táctica.

La meticulosidad de las reglas garantiza un juego obsesivo, pero difícil.

Superar las misiones con amigos extiende la vida del juego, sin duda.


16+
www.pegi.info
WARHAWK
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Ya disponible en PlayStation Store. Bundle a la venta desde el 26 de Septiembre. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION® Network
INCOGNITO
www.warhawk.com
This is living
PLAYSTATION 3

PSP PS2 PS3

VERSIÓN BETA

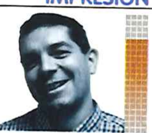
Próximamente en tu consola

NBA LIVE 08

PS2 PS3

TAMBIÉN HAY BALONCESTO FUERA DE LA NBA

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE

Si a la inclusión del baloncesto FIBA le unimos las posibilidades de la nueva consola, los alicientes del juego son máximos.

Desde que en 1992, con motivo del mítico *Dream Team*, la saga *NBA Live* prestó por primera vez atención al baloncesto FIBA, tan solo había vuelto a aparecer en la versión de 2004, con la presencia testimonial de una única selección, la española. Desde entonces, los aficionados al baloncesto hemos estado reclamando un programa en el que los protagonistas no fueran solo los jugadores de la NBA. Dieciséis años después, **Electronic Arts** presta atención a esta demanda al incluir ocho selecciones nacionales entre las que vuelve a encontrarse la española (actual campeona del mundo). Este aspecto supone un aliciente muy importante, sobre todo teniendo en cuenta que los jugadores son reales y que su reproducción física, salvo en algunas ocasiones, está bastante lograda. Al margen de esta importante novedad, el programa mantiene la variedad de opciones que caracteriza a la saga, donde destaca el fin de semana de las estrellas y el completísimo modo Dinastía. En cuanto al control del juego, se dejan a un lado las tipologías (tirador de tres puntos, matador, «taponeador»....) que habían caracterizado a las dos últimas entregas para **PS2**, para volver a un baloncesto más sencillo. En esta ocasión, se ha intentado potenciar la inteligencia artificial, al hacer que el comportamiento de los jugadores en defensa y en ataque se adecúe a las situaciones reales.

Entre las novedades, destacar el *hot spot*, que permite visualizar las zonas de la cancha en las que cada jugador tiene un mayor porcentaje de acierto. Además, la versión de **PS3** ofrece un control más intuitivo del balón con el *pad* analógico derecho, buscando acciones dinámicas y espectaculares. La campaña publicitaria estará encabezada por el jugador de los *Washington Wizards*, Gilbert Arenas; aunque para el mercado español será Pau Gasol el encargado de servir como imagen promocional del título. La captura de movimientos ha sido realizada con el sistema de *multiple player motion capture*, el cual recoge el movimiento de varios jugadores de forma simultánea. Esta circunstancia hace que tanto los jugadores directamente implicados en la jugada como los restantes, estén siempre atentos a la situación del balón. Como es lógico, el apartado gráfico ofrece su mejor cara en la entrega para **PS3**, para alcanzar una calidad considerable con respecto a lo que estábamos acostumbrados a ver hasta ahora.

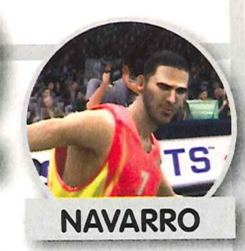


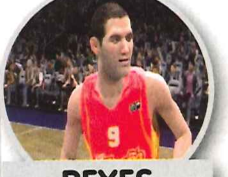
COMPAÑÍA **EA SPORTS** | DESARROLLADOR **EA SPORTS** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES | WWW.easports.com

VERSIÓN DE PS2. La que puede ser la última versión para PS2, tambien incluye las selecciones nacionales. Además, la reproducción física de algunos jugadores, como Marc Gasol, está más lograda que en la entrega para PlayStation 3.



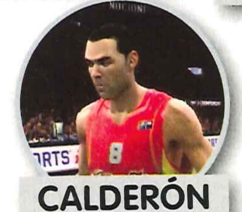


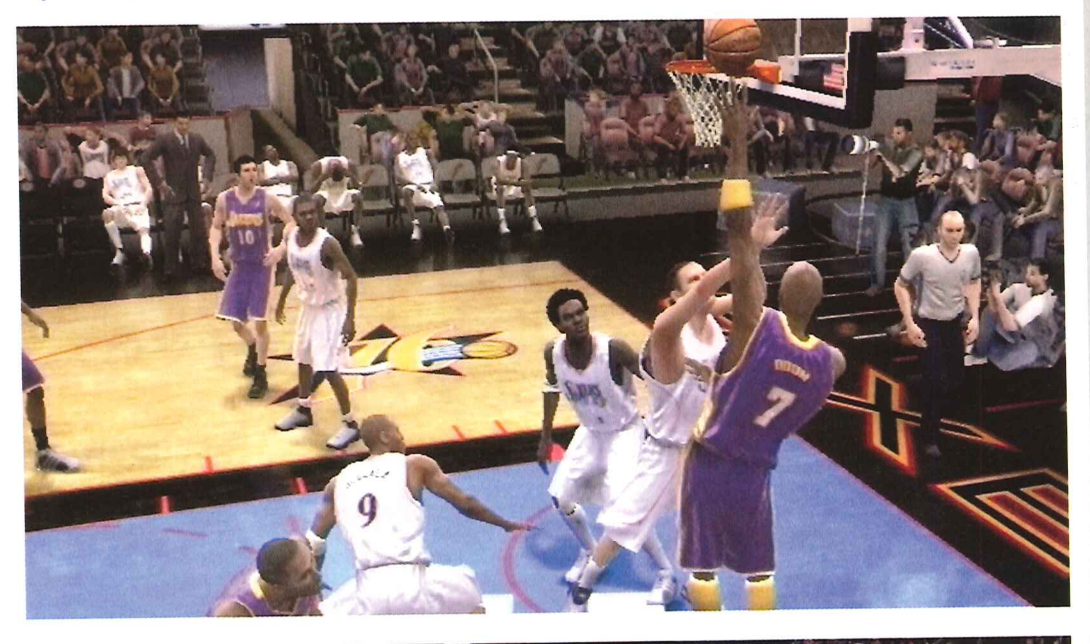






NAVARRO



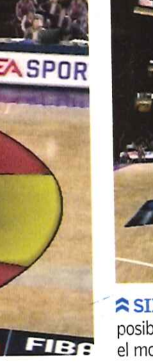


JUGADORES REALES. Los jugadores que aparecen en las ocho selecciones son totalmente reales. En la española aparece Garbajosa, por lo que cuenta con los mismos jugadores que participan en el Eurobasket de 2007.





La efectividad de cada jugador mejora desde determinadas zonas diferenciadas por colores.



SIXAXIS. La versión de PS3 incluye la posibilidad de lanzar los tiros libres mediante el movimiento del mando.



Fin de Semana de Las Estrellas. Se mantienen los concursos de triples y mates, así como los partidos de novatos y de los All Star de cada conferencia.



Baloncesto FIBA. El programa incluye las selecciones nacionales de ocho países: España, Francia, Grecia, Italia, Alemania, Estados Unidos, China y Argentina.



Ninguna de las versiones incluye aspectos como los estereotipos de jugadores que caracterizaron a versiones anteriores. Tampoco aparece el «factor X».



claves

1 La presencia de varias selecciones FIBA supone un aliciente para los aficionados al género. También hay baloncesto fuera de la NBA...



2 La variedad de modos de juego y de opciones sigue siendo uno de los puntos fuertes del programa en las diferentes versiones.



VERSIÓN BETA





Usa tu entorno. En muchos casos ni hará falta gastar munición para eliminar a los enemigos.

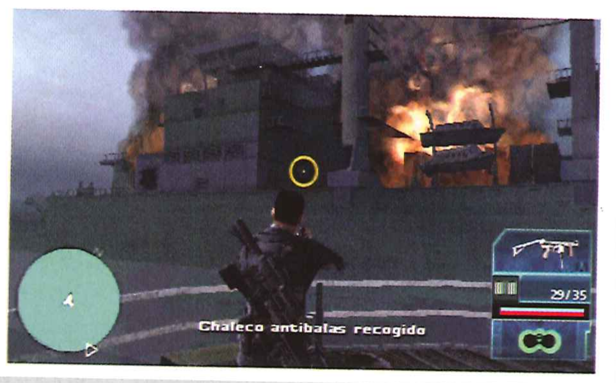


Pégate a las paredes. La mejor estrategia de ataque y defensa, como en Dark Mirror.



Barriles explosivos. Como de costumbre, los barriles «inflamables» aparecerán colocados en lugares estratégicos.





SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

GABRIEL LOGAN REGRESA AL SISTEMA QUE LE DEVOLVIÓ LA VIDA



PSP

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **SHOOTER/AVENTURA**
JUGADORES **x8**
www.syphonfilter.com

Cuando todo el mundo daba por perdida la saga, tras una entrega para **PS2** muy adelantada a su tiempo, ***Syphon Filter*** resurgió de sus cenizas en formato portátil y con su mejor cara. La aparición de una secuela, teniendo en cuenta la calidad y el desenlace de *Dark Mirror*, era cuestión de tiempo.

Sony Bend ha puesto toda la carne en el asador para esta nueva entrega protagonizada por Gabe Logan. Así, ha optado por el uso de la última versión de *firmware* diseñada para **PSP**: la reproducción de los juegos a 333 Mhz. Te aseguro que no habrás visto un título para la portátil con el motor gráfico tan fluido y repleto de detalles como el de ***Logan's Shadow***. Texturas de calidad, un motor físico de lo más realista, efectos de iluminación... Digamos que todo su apartado técnico ha sufrido una marcadísima evolución con respecto a la primera entrega de la saga para portátil.

En cuanto a la jugabilidad, aunque ***Logan's Shadow*** sigue unas pautas similares a las de *Dark Mirror*, **Sony Bend** ha añadido una buena cantidad de novedades, como la posibilidad de nadar y bucear, la sustitución del *auto-aim* por un ligero *zoom* efectivo con prácticamente todas las armas o la inclusión de una amplia oferta de eventos. Éstos se desarrollan durante el transcurso de la partida y tendrás que machacar un botón rápidamente o seguir una determinada secuencia.

Si a todo esto le sumamos su modo multijugador On-line, te aseguramos que ***Logan's Shadow*** lo tiene todo para convertirse en uno de los mejores títulos aparecidos en **PlayStation Portable.**

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Dark Mirror me pareció una obra maestra y Logan's Shadow lo supera con creces. Va a ser el shooter para PSP del año.



claves



1 Eventos como el de la pantalla pondrán a prueba tus reflejos con repeticiones o secuencias de botones. En algunos casos, no pulsar la combinación correcta puede acabar instantáneamente con la vida de Logan.



2 Entre las nuevas habilidades de Gabriel Logan destaca la de nadar y bucear. De hecho, uno de los niveles mantendrá al jugador bajo el agua durante casi todo su desarrollo.



GAME

PEDIDOS www.game.es

Servicio a domicilio



NOVEDADES

DESDE 1€ *



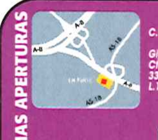






TRAENOS LOS JUEGOS CON LOS QUE YA NO JUEGAS Y PODRÁS DISFRUTAR DE ESTAS NOVEDADES POR SÓLO 1€

PROXIMAS APERTURAS



C.C. ALCAMPO LA FANA
Gijón
Ctra. AS-18 km. 22 Roces.
33211 Gijón
L.14



MORALEJA GREEN ALCOBENDAS
Avda. de Europa, 13-15
Alcobendas. Madrid
L.32

CUATRO CAMINOS
Ramón y Cajal s/n
15006
La Coruña



C.C. ALCAMPO UTEBO
Ctra. Zaragoza-Logroño, km. 12
50180
Utebo, Zaragoza.
L.14

CARREFOUR
Ponferrada-Rosal
c/ Alcalde Miguel Castaño,
95, L. 133
24005, León

A CORUÑA		
A Coruña	C.C. 4 Caminos, L R-2 C/Ramón y Cajal, 53	981 143 111
Ferrol	C.C. Odeón, L 21 C/Castelao, parcela 91-94	981 386 480
S. de Compostela	C.C. Área Central, L 17-G C/Rua de Lisboa s/n	981 575 512
ALBACETE		
Albacete	C.C. Albacenter C/ Alcalde Conangla s/n	967 213 922
Albacete	C.C. Imaginalia L 51 Avda. Ramón Menéndez Pidal esq. N-322	967 249 141
ÁLAVA		
Vitoria-Gasteiz	C/ Adriano VI, 4	945 134 149
	C.C Boulevard de Vitoria, L 30 C/ Zaramaga, 1	945 124 535
ALICANTE		
Alicante	C.C. Plaza Mar 2 L B-46, Av. de Denia s/n	965 220 219
Orihuela	C.C. Ociopla,L.33 C/ Obispo V. Oliver, 2	966 744 633
ALMERÍA		
Almería	Av. de La Estación, 14	950 255 598
Almería	C.C. Mediterráneo L.35, pr. Av. del Mediterráneo, s/n	950 142 927
El Ejido	C.C. El Copo, L 106-107 Ctra. de Almerimar s/n	950 480 230
Roquetas de Mar	C.C. Gran Plaza L.98 Av. Alicún s/n	950 320 800
ASTURIAS		
El Entrego	C.C. Alcampo Valle Nalón, Ctra. AS-17 Km.47	985 661 600
Gijón	C.C. Los Fresnos, L B-63 C/Río de Oro, nº3	985 151 242
Oviedo	C.C. Los Prados, L A-12 C/Fdez. Ladreda, s/n	985 119 994
	C.C. Parque Principado, L-11 Autovía A-66 Km. 4,5	985 260 717
Trasona	C.C. ParqueAstur, L. 4-5C/ El Pedrero, nº50	985 514 210
ÁVILA		
Ávila	C.C. El Bulevar. L. 51 Av. Juan Carlos I, 45	920 219 108
BADAJOZ		
Badajoz	C.C. Conquistadores,L12-13 Av. Elvas s/n	924 272 882
BALEARES		
Palma de Mallorca	C.C. Porto Pi Centro, L1422 Av. I. Gabriel Roca, nº54	971 405 573
	C.C. Palma - Inca Local 29 Autopista PM 27 Km3,9	971 229 515
Coll D'Enrabassa	C.C. Carrefour Palma II L.19 Av. Cardenal Rossel s/n	971 494 476
Ibiza	C/ Vía Púnica, nº5	971 399 101
BARCELONA		
Barcelona	C.C. Barcelona-Glories L.B224 Av. Diagonal, nº280	934 860 064
	C.C. La Maquinista, L.B31 C/ Ciutat Asunció, s/n	933 608 174
	C/ Pau Claris, nº97	934 126 310
	C/ Portaferrissa, nº30	933 023 619
	C/ Sants, nº17	932 966 923
	C.C. Diagonal Mar, L. 3660-3670 Avda. Diagonal, nº3	933 560 880
	C.C. Maremagnum L. B-21 Moll D'Espanya s/n	932 258 568
Badalona	C.C. Montigalá, L.26 C/ Olof Palme, s/n	934 656 876
Barberá del Vallés	C.C. Baricentro, L 31-32 Ctra. N-150 Km 6,7	937 192 097
Cornellá de LLobregat	C.C. LLobregat Centre, L.60 C. Esplugues 1-19	934 801 628
Gavà	C.C. Barnasud, L 40-41 C/ Progrés, 69	936 334 408
L'Hospitalet De Llobregat	C.C. Gran Via 2, L 11 Av. De la Gran Via75-97	932 590 229
	C.C. La Farga L. 40-41, Avda Josep Tarradellas s/n	932 601 883
Sant Adrià de Besòs	C.C. Sant Adrià, L.12 Av. de La Playa, s/n	934 639 917
Sant Boi De Llobregat	C.C. Sant Boi,L.26 Pol. Avd. De La Marina, S/N,	936 548 882
Sant Cugat del Valles	C.C. Sant Cugat L 35 Ctra. Sant Cugat- Rubí Km 4	936 746 571
Tarrasa	C.C. Carrefour Tarrasa, L.B-15-2, Autopista A-18, Km 18	937 363 358
BURGOS		
Burgos	C.C. Camino de la Plata, L 6-8 Av. Castilla y León, nº22	947 222 717
	C.C. El Mirador. Ctra. Santander km. 2,5	947 222 422
CÁCERES		
Cáceres	C.C. Ruta de la Plata, L.28 C/Londres, 1	927 233 170
CÁDIZ		
Jerez de la Frontera	C.C. Carrefour Jerez,L.6 Ctra. Nac. IV, Km 641	956 140 442
La Linea De La Concepcion	C.C. Gran Sur,L.50-52 Avda Colonia, Nº 9	956 175 964
San Fernando	C.C. Bahía Sur, L 17-18 C/Caño Herrera s/n	956 592 528
San Lucar de Barrameda	C.C. Doñana, Local 97. 11540	
CANTABRIA		
Maliaño	C.C. Valle real, L B-4 C/ Alday, s/n	942 252 258
Santander	C.C. Peñacastillo-El Empalme, L 52	942 355 740
CASTELLÓN		
Castellón	C.C. Salera L C-48 Avda. Enrique Gimeno s/n	964 207 532
CIUDAD REAL		
Ciudad Real	C.C. El Parque-Eroski L.01 Avda. Europa, 45	926 227 354
CÓRDOBA		
Córdoba	C.C. Zoco L.15-A , Av. J. M. Martorell, s/n	957 468 076
	C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n	957 273 331
	C.C. Córdoba Arcángel,B-44A. Av. del Arcángel, s/n	957 752 513
CUENCA		
Cuenca	C.C. El Mirador, L 60 Av. Mediterráneo s/n	969 225 031
GIRONA		
Girona	C/ Emili Grahit, 67	972 224 729
Figueres	C/ Morería, 10	972 675 256
Salt	C.C. Espai Gironés L. 1.49B C/Vial sud, Camino de Carlins s/n	972 439 026
GRANADA		
Granada	C/ Recogidas, 39	958 266 954
Motril	C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión	958 600 434
GUIPUZCOA		
San Sebastián	Av. Isabel II, 23	943 445 660
	C.C. Garbera, L.37 Travesía de Garbera, 1	943 393 948
Usurbil	C.C. Urbil, C/ Polígono Asteasuain, 7	943 367 788
Irún	C/ Luis Mariano, 7	943 635 293
HUELVA		
Huelva	C/ Tres de Agosto, 4	959 253 630
JAÉN		
Jaén	C.C. La Loma L 19-B, Ctra. Bailén-Motril, 323 Km 37,7	953 223 280
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA		
Las Palmas	C.C. La Ballena, L 1.5.2 Ctra General Norte, 12	928 410 108
	Pº de Chil, 309	928 266 359
	C.C. 7 Palmas, L. 208 Avda. Felo Monzón s/n	928 420 028
	C.C. Alcampo Telde. Local 13, autopista GC-1 km. 8	
	C.C. El Muelle	928 223 742
Fuerteventura	C.C. Las Rotondas, C/ Pi Y Arsuaga, nº 2, Local 12	928 531 494
	C.C. Atlántico Ctra. L.15A de Jandía km 11	928 547 690
Lanzarote-Arrecife	C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3	928 814 555
Vecindario	C.C. Atlántico, L 29 Autovía GC-1 Salida 28	928 756 546
LA RIOJA		
Logroño	C.C. Parque Rioja, C/ Tejera s/n	941 519 478
	C.C. BerceoL. 159 C/ Lérida 1	941 273 225
LEÓN		
León	Av. República Argentina, 25	987 219 084
	C.C. Espacio León, L-1.33. Av. País Leonés, 12	987 274 516
LÉRIDA		
Lérida	C/ Major, 68	973 249 979
LUGO		
Lugo	C.C. As Termas, L 67 Av. Infanta Elena Duquesa de Lugo	982 219 805
MADRID		
Madrid	C/ Preciados, 34	917 011 480
	Pº Santa María de la Cabeza, 1	915 278 225
	C.C. Vaguada, L T-038 Avda. Monforte de Lemos, s/n	913 782 222
	C.C. Vaguada, L T-136 Avda. Monforte de Lemos, s/n	917 389 587
	C.C. Las Rosas, L 13 Av. Guadalajara, s/n	917 758 802
	C.C. Príncipe Pío, L G-28 Pº de la Florida, 2	915 411 664
	C.C. Plaza Aluche Av. de los Poblados,25	917 108 080
	C.C Madrid Sur, Av. Pablo Neruda s/n	917 868 741
	C.C Plenilunio, Gta. Eisenhower, s/n	913 122 903
	C.C. Alcampo, L.17-18 C/ Vinateros, s/n	914 373 204
Alcalá de Henares	C.C. La Dehesa Autovía Madrid-Barcelona km. 34	918 828 402
	C/ Libreros, 17	918 836 481
Alcobendas	C.C. Carrefour, L 37-38 Autovía A -1 Km. 14,5	916 620 262
	C.C. La Gran Manzana, L.17, Av, de España, 17	916 518 608
	C.C. La Vega, Av. de La Guindalera, s/n	914 904 574
	C.C. Parque Oeste-Alcampo, Av de Europa s/n	916 891 969
Arroyomolinos	C.C. Xanadú, L 345 Ctra. Extremadura(A5) km 23,5	916 479 817
	C.C. Xanadú L. 202 Ctra. Extremadura (A5) Km. 23,5	916 482 233
Fuenlabrada	C.C. La Estación L 4, C/ Hungría s/n	916 077 212
Getafe	C.C. Nassica L 0-88, Av. Río Guadalquivir, s/n	916 212 152
	C.C. Bulevar Getafe L-12 Ctra. Villaverde a Getafe s/n	916 950 213
	C.C. Getafe III, L 19 Pza. Juan Carlos I s/n	916 846 348
Las Rozas	C.C. Burgocentro II, L 25 Avda. Com. de Madrid, 37	916 374 703
Leganés	C.C. Avenida M-40, L B11 C/Mondragón, 1	914 963 138
	C.C. Parquesur L 2 Av. Gran Bretaña s/n	916 882 225
Mostoles	C.C. Carrefour Móstoles, Crta Nacional V, Km.19	916 143 100
Pinto	C.C. Plaza Éboli L 20-21 Cº de San Antón	916 927 870
Rivas Vaciamadrid	C.C. Parque Rivas,L-B-2 Av. de La Técnica, s/n	916 666 799
	C.C. Rivas Futura, Ctra N-IIII salida 17	917 136 369
S. S. de los Reyes	C.C. Plaza Norte 2, L B-122, Avda. Juncal s/n Ctra N-1 Km 19	916 513 430
Tres Cantos	C.C. Ciudad Tres cantos, L.18. Avd. Labradores, Nº 9-11.	
Torrejón de A.	C.C. Parque Corredor, L 53 Ctra. Torrejon-Ajalvir Km 5	916 562 411
Torrelodones	C.C. Espacio Torrelodones, L 1, 21 A. A-6 Km 29	918 544 146
Villalba	C.C. Planetocio, L 3-4-5 Av. Juan Carlos I, 46	918 492 379
	C.C. Los Valles, L 51 Salida 36 A6	918 510 045
MÁLAGA		
Málaga	C.C.Carrefour AlamedaII L12-13 Prol. Alameda s/n	952 357 219
	C.C.Carrefour Los Patios L 37 Ctra. de Cádiz Km 241	952 067 783
	C/ Almansa, 14	952 615 292
	C.C. Vialia Estación De Málaga, L. Fo-27, C/ Camino De La Estación, s/n	952 342 423
	C.C. Plaza Mayor L 51, C/ A. Ponce de León, 3	952 172 596
	C.C. Larios L. B-201 Av. de la Aurora 25	952 369 862
	C.C. La Rosaleda Av. Simón Bolívar s/n	952 613 747
Antequera	C.C. La Verónica, Ctra. A-343, km. 6,5	952 846 712
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 4 Edif. Ofisol	952 463 800
	C.C. Miramar L B-26 Avda. de la Encarnación s/n	952 663 838
Marbella	C.C. La Cañada L 179 Av. del Mediterráneo s/n	952 858 072
Torremolinos	C.C. El Pinillo, L-20, ctra. Circunvalación, s/n	952 409 364
Vélez-Málaga	C.C. El Ingenio L B-45 Avda. Juan Carlos I s/n	952 541 178
MURCIA		
Murcia	C.C. Thader L B-18, Av. J.Carlos I	968 385 919
	C.C. Las Atalayas L. 9a-9b-10a. C/ Molina De Segura, s/n.	968 249 212
	C.C. Nva. Condomina L A-46, ctra. A-7-Av. J.Carlos I	968 813 564
Cartagena	C/ Alameda de San Antón, 20	968 506 365
	C.C. Espacio Mediterraneo, L.1-75. Pol. Ind.Cabezo - Baeza.	968 197 220
San Javier	C.C. Dos Mares L B-6a, Ctra. N-332, Cruce el Mirador	968 547 080
NAVARRA		
Huarte	C.C. Itaroa, L B-24 Av. Intxaurdia, 5	948 357 429
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	948 271 806
PALENCIA		
Palencia	C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37	979 730 464
PONTEVEDRA		
Pontevedra	Avda. de Vigo, 1	986 853 624
Vigo	C/ Elduayen, 8	986 432 682
	C.C. Travesía 202 L B8, Travesía de Vigo s/n	986 270 626
	C.C. Gran Vía, C/ Baixada s/n, local 1	986 473 025
SALAMANCA		
Salamanca	C/ Toro, 84	923 261 681
Sta. M. del Tormes	C.C. Tormes. Av. de Salamanca, s/n L 1.41/1.42	923 130 975
La Orotava	C.C. La Villa 2 Autopista del Norte TF5 Salida 36	922 326 240
Sta. Cruz de Tenerife	C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n.	922 224 520
SEGOVIA		
Segovia	C.C. Luz Castilla L. B13 Ctra. Madrid-Segovia s/n P. Ind. El Cerro	921 448 195
SEVILLA		
Sevilla	C.C. Los Arcos. L B5-B6 Av. Andalucía, s/n	954 255 198
	C.C. Plaza de Armas L C-38 Pza. Legión, s/n	954 915 604
	C.C. Carrefour Macarena L8 Ronda Urb. Norte s/n	954 961 343
Alcalá de Guadaira	C.C. Los Alcores, L 10 Ctra. A-92 Km 8,8	955 613 149
Camas	C.C. Aljarafe, L.2 C/ Poeta Muñoz San Román,s/n	954 396 705
Castilleja Cuesta	C.C. Aire Sur, L B-33 Ctra. C. de la Cuesta-Tomeres	954 165 449
Mairena del Aljarafe	C.C. Metromar, L B-27 Av. de los Descubrimientos s/n	954 182 332
SORIA		
Golmayo	C.C. Camaretas, cruce N-324 N-122 Y N-111	975 245 026
TOLEDO		
Talavera	C.C. Azul L. 179 Av. de Madrid s/n	925 819 269
Toledo	C.C. Luz del Tajo, L 001-A C/ Río Boladiez, s/n	925 233 086
	C.C. Zoco Europa, L 20 - C/ Viena, 2	925 285 035
VALENCIA		
Valencia	C/ Pintor Benedito, 5	963 808 596
	C.C. El Saler, L 32A - C/ El Saler, 16	963 334 403
	C.C. Nuevo Centro L. 40 Av. Pío XII, 2-4-6	963 407 146
Aldaia	C.C. Bonaire, L B-352 Ctra. N-III Km. 345	961 920 002
Carcaixent	C.C. Ribera del Xuquer, L B-72 C/ Boticario Boda s/n	962 430 918
Gandía	C.C. La Vital L-B-19, Camí de Las Torres dels Pares	962 867 137
Xirivella	C.C Gran Turia L. 147C Plaza Europa s/n	963 502 459
VALLADOLID		
Valladolid	C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56	983 221 028
	C.C. Vallsur Camino Viejo de Simancas s/n	983 222 994
VIZCAYA		
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	944 103 473
	C.C. Gorbeia Local 52-53. Ctra. Miñano Mayor s/n Autovía Vitoria-Bilbao km. 9. 01138 Etxabarri-Ibiña	
	C.C. Zubiarte L A-24 C/Lehendakari Leizaola 2	944 277 186
Barakaldo	C.C. Max Center LA-21 Bº. Kareaga, s/n	944 970 220
	C.C. Max Center L.40 Bº. Kareaga, s/n	944 972 109
Leioa	C.C. Artea Barrio Peruri 13	944 916 802
ZARAGOZA		
Zaragoza	C/ Cádiz, 14	976 218 271
	C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180	976 312 988
	C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35	976 526 631
	C.C Alcampo Los Enlaces Ctra. de Madrid, Km 315	976 532 119
Molina De Segura	C.C. Vega Plaza,L.28 Avda. De Granada,s/n	968 642 691

PROMOCION EXCLUSIVA



PLAYSTATION 3 + 2 CONTROL PAD + MOTORSTORM + HEAVENLY SWORD 599,95 €



PSP SLIM NEGRA + FIFA 08





PS2 + 2 CONTROL PAD + MEMORY CARD 8Mb + 1 DE ESTOS JUEGOS 154,95 €







PS2 + GOD OF WAR + GOD OF WAR II 159,95 €

EXCLUSIVA



STRANGLEHOLD + CAMISETA EXCLUSIVA



COLIN MCRAE DIRT + CHUBASQUERO EXCLUSIVO



GUITAR HERO ROCKS THE 80S + GUITARRA + DEMO GUITAR HERO II





RESERVA NARUTO ULTIMATE NINJA 2 + CAMISETA EXCLUSIVA



RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 31/10/07. Impuestos incluidos.

TODAS NUESTRAS TIENDAS DISPONEN DEL SERVICIO DE SEMINUEVOS Y ALQUILER

* **SI NOS VENDES 2 JUEGOS USADOS.** Si quieres vendernos un juego, tendrás que disponer de la TARJETA de SOCIO **GAME-CentroMAIL**. Compramos todo tipo de juegos Usados de los siguientes sistemas: **GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, NINTENDO Wii, PC, PSP, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, y XBOX 360.** La valoración del producto se realizará en función de diferentes factores, como, por ejemplo, el estado físico del juego y sus manuales originales, su antigüedad, etc. Sólo podremos valorar el producto que quieras vendernos si se encuentra en nuestra base de datos. No se comprará más de 1 unidad del mismo título por persona.





» 100% fiel. La intro en alemán, el prólogo con la Muerte... todo ha sido rescatado del juego de PC-E.

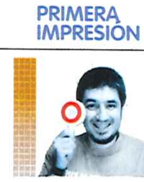
Recuerda este sitio. Todos los niveles de Rondo Of Blood y su remake encierran rutas alternativas y multitud de secretos. Tendrás que jugar cada fase una y otra vez para poder acceder a todos ellos.





DOS CONTRA DRÁCULA. Richter no estará solo en su lucha contra el Conde: una vez rescatada Maria podrás jugar con ella y explotar su agilidad.





COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **ARCADE**
JUGADORES

www.konami.com

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

PSP

SI ERES UN FAN DE LA SAGA CASTLEVANIA, VENDERÍAS A TU MADRE POR ESTE UMD

Han tenido que transcurrir 14 años, pero al fin vamos a disfrutar en Occidente de uno de los mejores *Castlevania* de todos los tiempos. Y lo haremos por partida doble o, mejor dicho, triple. ***Castlevania: The Dracula X Chronicles*** agrupa en un solo UMD el *remake* para **PSP** del mítico *Rondo Of Blood*, la versión original de *PC Engine Super CD-ROM* y, de propina, el no menos legendario *Symphony Of The Night* de **PSone**. Después de meses de ver pantallas y vídeos, tenemos en las manos la *beta* del juego y podemos garantizar que es todo lo que prometía **Konami**, y mucho más. Siguiendo la estela del *Ultimate Ghosts'N Goblins* de **Capcom**, **Konami** ha mantenido el desarrollo 2D de *PC Engine*, pero trasladado a un entorno poligonal. Prepárate para alucinar con su banda sonora y con la multitud de secretos, y rutas alternativas, que encierra cada una de sus fases. Tendrás que explorar a fondo cada nivel y patearte todos los caminos para liberar a las muchachas de las garras de Drácula mientras explotas las habilidades de los dos protagonistas: Richter Belmont y Maria. ¿Te suenan los nombres? Es lógico: *Symphony Of The Night* no era otra cosa que la secuela de *Rondo Of Blood*. Ahora comprobarás qué sucedió antes de que Alucard entrara en escena, mientras se te derriten los oídos con una de las mejores BSO de la historia. El próximo mes te ofreceremos una completa *review* en la que daremos nota (por fin) al *Rondo Of Blood* de 1993.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Para mí, el lanzamiento PSP del año. Tres obras maestras en un solo UMD. A ver quién se pierde algo así...

A LA VENTA **EN OCT.**

claves

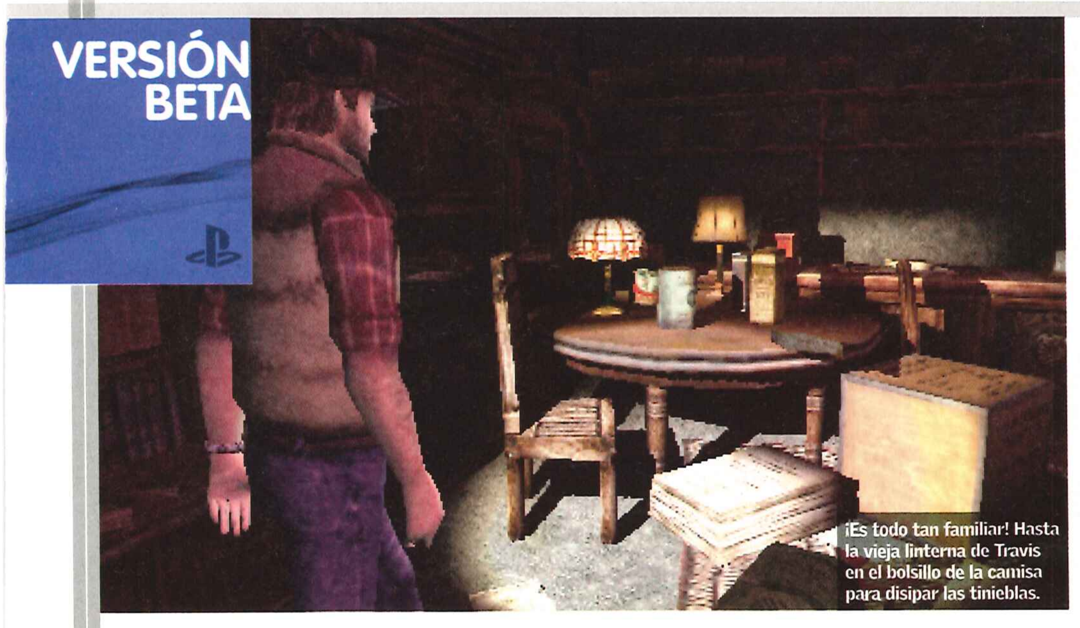
1 El Rondo Of Blood de PC Engine y el Symphony Of The Night no están disponibles desde el principio. Tendrás que sudar sangre para desbloquear ambos.



2 Podrás crear tu propia BSO, asignando al nivel que quieras las melodías del remake, del Rondo Of Blood de PC-E (puro delirio Heavy Metal) y del Symphony Of The Night. .



VERSIÓN BETA


¡Es todo tan familiar! Hasta la vieja linterna de Travis en el bolsillo de la camisa para disipar las tinieblas.




Espejito, espejito. Los espejos te conducirán de la realidad al mundo oscuro y viceversa.

SANITARIAS INFERNALES. En la demo disponible en la Games Convention de Leipzig hemos tenido un maravilloso, a la vez que espeluznante, reencuentro. Las solícitas enfermeras de Silent Hill 2 regresan en todo su esplendor dispuestas a aniquilarte.





SILENT HILL ORIGINS



PSP

COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
JUGADORES



www.konami-europe.com

SERÁ EL PRIMER CAPÍTULO DE LA SAGA CON EL ESTILO Y LA TENSIÓN EMOCIONAL DE SILENT HILL 2

Cómo cambian los tiempos... Quién iba a decir a **Konami** hace unos años que terminaría confiando en estudios occidentales para el desarrollo de una de sus sagas más emblemáticas. De hecho, el debut de *Silent Hill* en **PlayStation Portable** se producirá bajo el auspicio del grupo británico **Climax**.

En un principio, después de ver las primeras imágenes y vídeos (hace un año), todo apuntaba hacia un estreno nefasto. Pero en la **Games Convention** de Leipzig, **Climax** ha demostrado con hechos que ha dado un giro al planteamiento inicial de crear un clon de *Resident Evil 4* en el mundo de *Silent Hill*.

Lo que encontramos ahora, en una demo que no llega a los veinte minutos de juego, es un viaje al pasado. Es la precuela de la saga, vestida con los ropajes de *Silent Hill 2*. Parece mentira que en esta pequeña consola haya compañías capaces de hacer maravillas como este *Silent Hill Origins*.

Los que ya se hayan curtido en el oscuro universo de *Silent Hill*, se van a sentir como en casa (o, quizá debería decir, como en el mismísimo Infierno). La ambientación sonora te transportará en un instante a las salas del hospital Alchemilla, donde transcurre la *demo*. El inconfundible pitido al encontrar objetos, el zumbido de la radio ante la presencia de monstruos y toda la librería de sonidos industriales te harán que te estremezcas cuando la herrumbre y la decrepitud se apoderen del desvencijado hospital. Hasta la misteriosa Alessa Gillespie, con su trajecito azul y su pañuelo rojo, hace acto de presencia. Por lo poco que hemos visto, ***Origins*** promete ser todo un juegazo. Deja la luz encendida hasta noviembre.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Parece increíble que con esa calidad gráfica se mueva tan suave en PSP. Y además, recuerda tanto a Silent Hill 2 que impresiona.

A LA VENTA
EN NOV.

claves

1 Los abominables enemigos de Silent Hill 2, como las enfermeras o los maniquíes sin brazos, son algunas de las criaturas que te esperan en Silent Hill Origins, junto a una nueva camada de bichos inmundos.



2 Al estilo de Silent Hill 2, que impregna todos los rincones de esta entrega para PSP, hay que añadir el aliciente de saber por fin qué es lo que sucede antes de que empiece el primer Silent Hill.



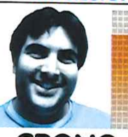
VERSIÓN BETA

PS2

MOTOGP 07

CAPCOM SE HACE CON LA POLE EN PLAYSTATION 2

PRIMERA IMPRESIÓN



CRONO

Todo lo que cabía esperar. Licencia oficial del 2007, magnífica jugabilidad y un correcto apartado técnico.



Hace tan solo unos meses que la compañía **Capcom** anunciaba que era la propietaria de la licencia de *MotoGP* para todas las plataformas de **Sony C.E.** Y el resultado de dicha adquisición no ha tardado en dar sus frutos, ya que el equipo de programación **Milestone** está dando los últimos retoques al título que tendrá a todos los aficionados al motociclismo pegados, y muy atentos, a sus **PlayStation 2**.

Por tanto, y como viene siendo habitual, ***MotoGP 07*** contará con licencia oficial, lo que supone que el jugador podrá disfrutar de los 18 circuitos que componen la temporada 2007 de la categoría reina, todos los pilotos, sus escuderías y sus máquinas.

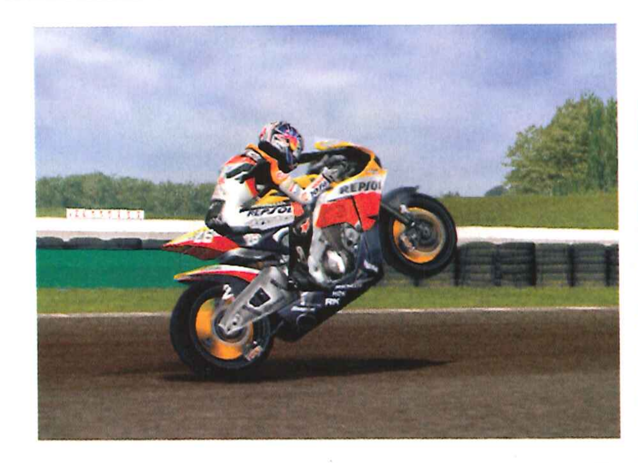
Asimismo, el juego ofrece la posibilidad de recrear toda la emoción de este deporte de diversas maneras, ya que además de los usuales modos de Campeonato y Carrera Rápida, tendrás la opción de crear campeonatos personalizados, correr contra el crono, desafiar a un amigo en multijugador o superar las más de 100 pruebas del modo Desafío.

Y para que nadie ponga como excusa la gran dificultad que supone llevar una moto a más de 300 Km/h., los desarrolladores de **Milestone** han cuidado al máximo la jugabilidad, incluyendo tres modos de pilotaje y dificultad que se ajustarán dependiendo de la habilidad del jugador. Tanto si es tu primera vez en el género, como si ya tienes tablas o si vienes de las cuatro ruedas; te encontrarás que el manejo de todas las motocicletas se ajusta perfectamente a tus posibilidades y aptitudes.

Por otro lado, encontrarás un apartado técnico que, todo hay que decirlo, apenas ha variado desde las versiones anteriores. Pese a haber cambiado el equipo de programación, descubrirás que los gráficos mantienen la calidad de las entregas pasadas. Pero la inteligencia de los pilotos se ha mejorado sustancialmente y, con ello, la competitividad en las carreras.

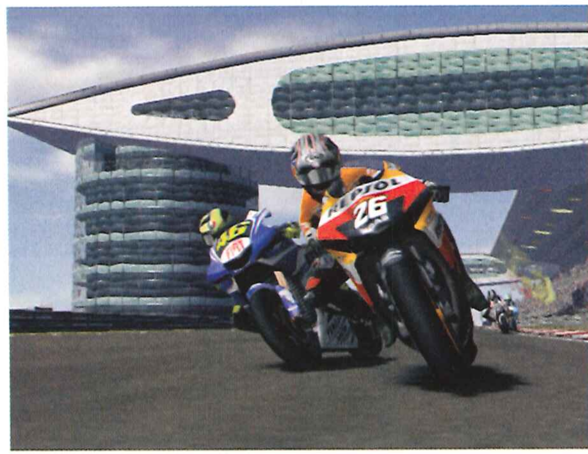
Es importante resaltar el sustancial perfeccionamiento que han recibido las físicas y el comportamiento de las máquinas, al dejar a un lado el aspecto *arcade* y dotar a ***MotoGP 07*** de algo más de realismo. «

COMPAÑÍA **CAPCOM** | DESARROLLADOR **MILESTONE** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES | capcom-europe.com





Los cambios climáticos también estarán presentes en MotoGP 07. ¡Prepara los neumáticos de lluvia!



Repeticiones. La calidad y el realismo de las repeticiones recuerda a las de Gran Turismo. Te faltará la voz del comentarista de TV para disfrutar totalmente de un auténtico gran premio.







AYUDAS AL PILOTAJE.

Cada modo de pilotaje incluirá una serie de ayudas. Así como el modo fácil incluye ayuda a la frenada, el modo de simulación permitirá a los más hábiles controlar la inclinación del piloto o los frenos delantero y trasero de manera independiente.





claves

1 Hazte con el control de la motocicleta lo antes posible. Completa unas pocas vueltas en el tutorial y el propio juego te ajustará la dificultad y el modo de pilotaje más adecuado a tu habilidad.



2 ¿Cansado de las carreras? Echa un vistazo al modo Desafíos. Deberás llevar al límite tus habilidades y desarrollar otras que jamás creerías posibles para completar las 100 misiones que esconde MotoGP 07.



VERSIÓN BETA



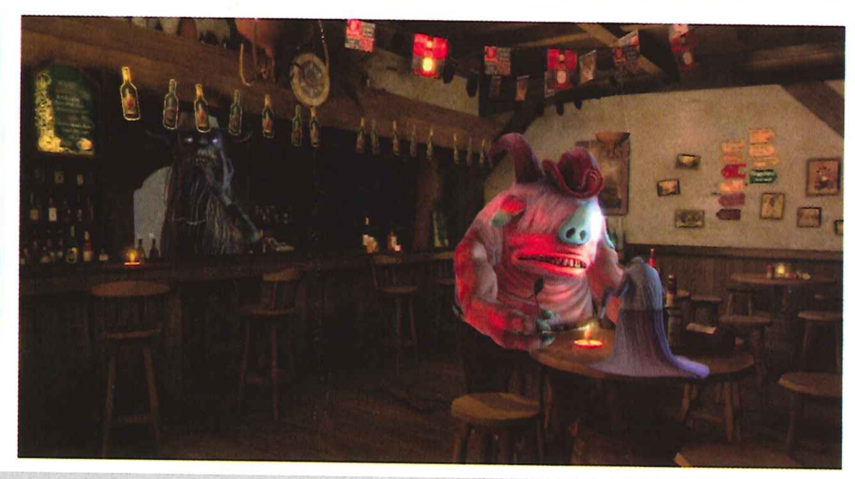
DOS CAMINOS. Ellen y Keats cuentan cada uno con su propia trama dentro del título. Así que será mejor que juegues con los dos para comprender qué sucede en Doolin.







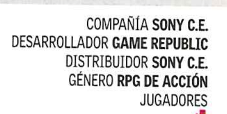
Los folks. Más de 100 misteriosas y dantescas criaturas ha diseñado Game Republic para poblar las extrañas tierras de Netherworld. Lucha contra ellas y captura su esencia.



Bienvenido a Doolin. En este pacífico pueblo irlandés se esconde un portal a otro mundo. Hasta allí viajan los dos protagonistas del juego, la joven Ellen y Keats.

FOLKLORE

GAME REPUBLIC CAMBIA JAPÓN POR LAS LEYENDAS IRLANDESAS



PS3

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **GAME REPUBLIC**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES

es.playstation.com

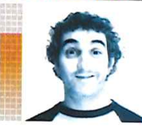
Después de *Genji: Days Of The Blade*, el estudio dirigido por Yoshiki Okamoto ha pasado de las figuras legendarias del Japón medieval, a jugar con los mitos celtas de la antigua Irlanda en ***Folklore***. De dicha mitología en particular y de la occidental, Kouji Okada (creador de la serie *Shin Megami Tensei*) ha extraído una serie de criaturas para dar vida un mundo de fantasía, llamado *Netherworld*.

El juego combina la aventura con combates en los que se utiliza el sensor de movimiento del *Sixaxis* para capturar el alma de los personajillos que los dos protagonistas se van a encontrar por el camino. Tanto Yeats, un periodista de lo paranormal, como Ellen (una joven que ha recibido una carta de su madre, muerta hace años) van a vivir la misma aventura desde dos puntos de vista diferentes. Podrás elegir con quién quieres jugar cada uno de los siete capítulos que comprende ***Folklore***.

En teoría no tienes por qué completar cada nivel con los dos personajes, pero sólo de esa forma conseguirás entender la trama cargada de intriga de ***Folklore***, que es uno de los principales alicientes de este título y que se ve reforzada por magníficas secuencias de vídeo.

Aunque el juego posee ciertas dosis de acción con los combates, sobre todo al tener que mover el mando, **Game Republic** no se ha olvidado de añadir elementos *RPG*, que te permitirán mejorar las habilidades y poderes de las más de cien criaturas diseñadas para poblar los coloridos y exóticos escenarios de *Netherworld*. Pero, por encima de todo, predomina su genuino sabor a aventura.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Mitos occidentales y creatividad japonesa en un título que desprende por igual tanto belleza como diversión.



claves

1 Folklore es un título cargado de misterio que alterna escenarios coloristas con seres míticos y dos tramas diferentes.



2 Las extrañas criaturas que habitan en Netherworld son de una originalidad sublime. Utiliza el sensor de movimiento para capturarlas y después aprovechar sus habilidades durante los combates.

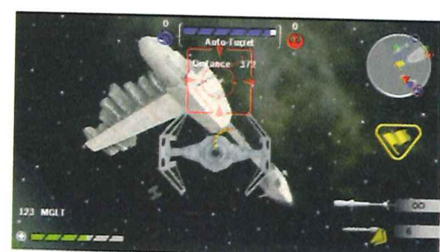




De repente
sólo quieres jugar
a una cosa.
APRENDE LAS REGLAS CON
DIARIO
ADOLESCENTE
MTV a las 9 pm
Te trae las mejores series juveniles
Si crees que va de eso que estás pensando, ésta es tu serie.
Jueves a las 21:00 en MTV.
SACA TU LADO MTV
MTV
MUSIC TELEVISION®
WAP.MTV.ES WWW.MTV.ES








El juego recrea las dos trilogías de la saga Star Wars.


Hasta un Yoda ebrio podría pilotarlo. LucasArts ya nos lo avisó en el último E3 al decir que este nuevo Battlefront dará prioridad a la jugabilidad ante todo. Resultado: pilotar un X-Wing jamás ha sido tan fácil, no solo podrás aterrizar automáticamente en los hangares, sino que tendrás la opción de fijar la diana en un objetivo determinado y dedicarte simplemente a lanzarle ráfagas de láser y torpedos a tutiplén.

Hágalo usted mismo. ¿Cansado de las mismas tropas imperiales de siempre? Ahora podrás crear tu propio soldado cambiando caras y uniformes.



STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON


PSP

LA JUGABILIDAD ES LA GRAN BENEFICIADA EN ESTE NUEVO SW BATTLEFRONT, EXCLUSIVO PARA PSP

COMPAÑÍA **LUCASARTS**
DESARROLLADOR **REBELLION**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES **X16**
www.lucasarts.com

El anterior *SW Battlefront* para **PSP** fue un enorme éxito de ventas, pero lejos de dormirse en los laureles, **LucasArts** ha escuchado las sugerencias y quejas de los usuarios para crear una secuela que potencia los dos aspectos que hicieron grande a la primera entrega: la jugabilidad y las batallas multijugador. Dicho y hecho. **Rebellion** se ha encargado de hacer la experiencia de juego mucho más gratificante, tanto a pie como a bordo de vehículos. Ya sea enfrentándote vía Infraestructura contra 15 usuarios de todo el mundo, con siete amigos en *ad hoc*, como afrontando en solitario las misiones del modo Campaña, el control no puede ser más sencillo. Se ha incorporado la posibilidad de aterrizar automáticamente en los hangares, en plena batalla espacial, de tal manera que robar un *Tie Fighter* del interior de un *Destructor Imperial* es cosa de niños. Además, para evitar la monótona mecánica en el modo para un jugador, de «robar» bases rivales, se han incorporado un buen número de misiones en cada fase (escoltar, sabotear, etc.). Todas estas mejoras dan como resultado un *shooter* divertido en solitario y espectacular en multijugador. Así, con amigos, las partidas llegan a ser eternas.

Participa en batallas, a pie o en el espacio, para 16 jugadores

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
Las mejoras en el control han convertido este nuevo SW Battlefront en una verdadera gozada portátil.

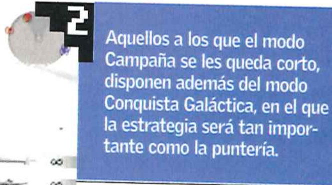




1 Rebellion recrea con bastante lujo conocidos escenarios de la saga galáctica, como la batalla de Hoth. Si te unes al Imperio podrás incluso pilotar un mastodóntico AT-AT.



2 Aquellos a los que el modo Campaña se les queda corto, disponen además del modo Conquista Galáctica, en el que la estrategia será tan importante como la puntería.





Sentido Común
El saber de cada dia

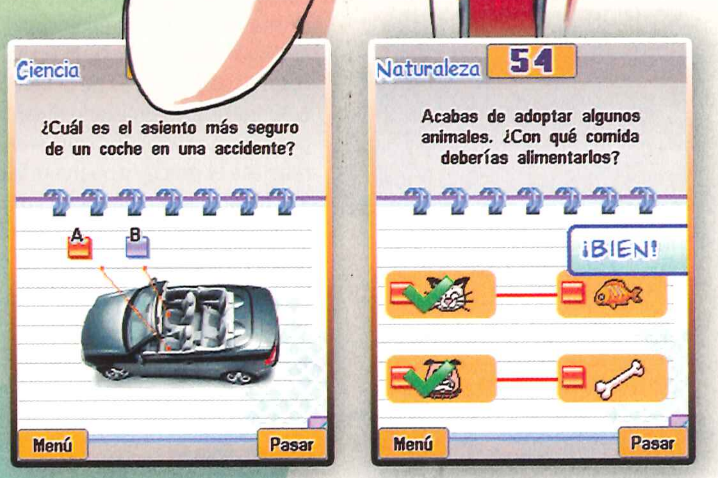
NATURALEZA
SOCIEDAD
CIEN
LÓGIC
ARTES

¡MÁS JUEGOS!

RETO MENTAL
¡ALLÁ TÚ!
SHREK TERCERO El juego móvil



MIAMI NIGHTS Sexo en Miami
RISE OF LOST EMPIRES
DOGZ





Descárgatelo en tu móvil

Envía ✉ COMUN al 404

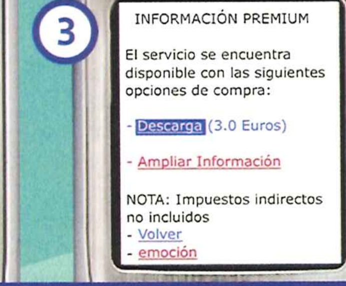
o entra

en emoción › juegos › novedades

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.











BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón


El gesto de Taker, el can de José Antonio Costa, denota que aún no le ha cogido el truco al Sixaxis.

Ésta es la cara que se le quedó a la PS2 de Javier Ramírez cuando le dijo que se iba a comprar una PlayStation3.



El Récord del mes

Fernando Fernández nos ha enviado más de 20 fotos para demostrarnos su habilidad con Guitar Hero. ¡Monstruo!



PS3 necesita una rebaja de verdad



EUGENIY ZHELYAZKOV VELEV.
CALLOSA DE SEGURA (ALICANTE).

Quería dar mi opinión sobre el precio de **PlayStation 3**. Aunque para mí y para muchos sea la mejor consola a día de hoy, **Sony** no puede pretender que se pague tanto dinero por ella, sobre todo pensando que resulta más barata en todas partes menos en Europa. Actualmente pienso que es imposible conseguir una **PS3** para una familia de nivel económico medio. Para las personas de mi edad (16, 17...) es difícil comprarla, ya que es complicado conseguir tanto dinero. Habrá personas que digan: «pídele el dinero a tus padres». No creo que tus padres estén de acuerdo, 600 Euros es demasiado dinero para una consola. Creo que si se rebajase el precio, y no me refiero a la creación de un *pack* con más productos al mismo precio, muchas más personas se plantearían seriamente la compra de la consola.

PSP, la consola de las precuelas

MIQUEL TOMÁS
REUS (TARRAGONA).

A medida que salen juegos para **PSP** me da la sensación de que la portátil se está vendiendo por partes. Es decir, las compañías están sacando a la venta cada vez más y más precuelas dispuestas a hacer que nos tengamos que comprar la portátil de **Sony**. Primero fueron las precuelas de *GTA3* y *Vice City* respectivamente, menos mal que salieron en PS2 también y pude esperar un poco más a comprarme una PSP. Sin embargo, estos meses las precuelas anunciadas hacen que la adquisición de la portátil sea más obligatoria que nunca, sobre todo para los seguidores del terror, que tendrán *Silent Hill Origins*; los amantes del rol podrán hacerse con *Crisis Core;* y los seguidores de la acción y Kratos (entre los que me incluyo) con *God Of War: Chains Of Olympus*. Desconozco si el hecho de ser precuelas anima más a la gente a jugarlas, pero de momento, **Sony** ha conseguido que estas navidades me compre la **PSP Slim&Lite**, fijo.

Chains Of Olympus. La aparición de Kratos en PSP promete ser de lo más espectacular.

En contra del pirateo



ANTONIO CUESTA ESCOBAR.
VÍA E-MAIL.

Parece que no haya cambiado nada en materia de «fanatismo» a favor de una marca de consolas u otra, como la clásica «guerra» **Nintendo** Vs. **Sega** de hace unos lustros. Estas chiquilladas no me merecen reproche u opinión alguna. Pero lo que es de juzgado de guardia es la recomendación definitiva que, según muchos foreros, pone a favor la balanza para la compra de un sistema u otro: el pirateo. Por mucho que más de uno me diga, yo estoy totalmente en contra de las copias ilegales; y las excusas como «los juegos son caros», «las consolas son caras» y demás, hoy día no tienen fundamento alguno (todos los sistemas cuentan con juegos rebajados de precio en su catálogo tarde o temprano). Otra cosa es querer tenerlo todo, tener siempre lo último aunque no lo juegues. Hay mucha gente que tiene esa ansia por poseer todo por el morro, solo por el mero hecho de tenerlo. A éstos alguien debería decirles que las consolas y los videojuegos no son productos básicos de primera necesidad, son productos de lujo. Lo único que se está consiguiendo con esto es que se encarezca más, se cancelen lanzamientos y se dejen de traducir muchos títulos...

«Yo estoy totalmente en contra del pirateo y las copias ilegales»

PS3 Vs. PC

TONY.
VÍA E-MAIL.

Me llamo Tony, 31 años, casado y padre de una hija preciosa. Hacía ya unos años que tenía olvidadas las consolas como método de jugar con videojuegos, estaba realmente enfrascado con mi PC... Y, la verdad, no es que no disfrutara de los videojuegos en él, pero es una locura: constantes parches y actualizaciones, tanto para los juegos, como para el ordenador; requisitos realmente altos en materia de *hardware*, alguno de ellos aterrador; instalar y configurar juegos para adaptarlos a la



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco T. E. S. IV Oblivion que regalamos!



¡¡REGALAMOS 5 DBZ SHIN BUDOKAI 2 DE PSP!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán 1 Dragon Ball Z Shin Budokai 2 de PSP!

potencia de tu máquina y no sufrir parones, lentitud y cuelgues inesperados, etc. Tras hacer cuentas de lo que me costaría actualizar mi ordenador (que, encima, no tiene más de ocho meses...), decidí dejarlo de lado y adquirir una consola, como hacía años. Una flamante **PlayStation 3**, con dos mandos, *Resistance: Fall Of Man* y *MotorStorm* por 599 Euros. A los que todavía piensan que jugar con consolas es excesivamente caro, que sepan que una tarjeta gráfica para PC, de última generación y potente para disfrutar a tope de efectos en los juegos, ya cuesta casi esos 600 Euros. Y, encima, si no tienes el resto del equipo en consonancia con esa tarjeta, la adquisición no sirve de nada... Ahora mismo no puedo estar más contento, sigo impresionándome con *Resistance* e incluso he adquirido un par de títulos en *PlayStation Store* con los que poder jugar a dobles con mi mujer... Cuando la niña duerme, claro.

«Una tarjeta gráfica de PC ya puede llegar a costar 600€»





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ OPINAS SOBRE EL RETRASO DE GRAND THEFT AUTO IV?

Lo que han hecho con GTA4 es imperdonable

ALEJANDRO MARTÍN RUEDA. VÍA E-MAIL.
Creo que lo que han hecho en **Rockstar** con *GTA4* es imperdonable. Vale que quieran perfeccionarlo y todo eso, pero pienso que ya han tenido suficiente tiempo para hacerlo, si no, que hubiesen sido más discretos a la hora de anunciarlo. Además, después de los meses que llevo ahorrando y esperando a que lo saquen para comprármelo, van y ¡hala! Hasta 2008 nada.

Eso para mí es una decepción muy grande ya que ahora en vez de comprarme el *GTA4* para poder disfrutarlo durante las vacaciones de Navidad, solo tengo dos opciones: una es esperar a que lo saquen y desperdiciar esas vacaciones; y la otra, gastarme el dinero ahorrado en otro juego como *PES 2008* o *COD4*, ya que junto con *GTA4* son los juegos que más me gustan.

Prefiero que se retrase y tenga un excelente acabado

JAVI GARCÍA MÁRQUEZ. VÍA E-MAIL.
Ya intuía algún retraso, pues es raro que **Rockstar** no se retrase en algún juego... Creo que se lo toman todo con mucha prisa y al final pasa lo que pasa, que hay que retocar cosas. Prefiero que se retrase para que el juego tenga unos excelentes acabados, que tenerlo antes y con algún que otro fallo. La verdad, me sabe mal no poder jugarlo hasta el año que viene, pero espero que la espera valga la pena. Menos mal que en estos meses van a salir unos títulos para **PS3** que no nos van a defraudar. Ya tengo ganas de jugar a *Lair, Blacksite, Haze, Havenly Sword, Assassin's Creed*... Al menos para mí, el mundo no ha acabado, aún nos queda un año lleno de grandes éxitos.

Las costumbres cambian

ADRIÁN CALVO ALBIZU. VÍA E-MAIL.
Hace varios años que tengo una costumbre muy bonita antes de que lleguen las navidades. Empezó gracias a un amigo que me prestó su *GTA Vice City*. Me gustó tanto que no podía aguantar la espera de *San Andreas*. Desde entonces, justo antes de las navidades, siempre he tenido un *GTA* que llevarme a la boca, pero las costumbres cambian. Y, al igual que pasó con **PS3**, habrá que esperar una larga temporada para que salga el juegazo del momento. Tan solo espero que esta cruel agonía merezca totalmente la pena. Lo positivo: hay muchos títulos con los que podré entretenerme, tales como *Warhawk* o *Assassin's Creed*. Pero, aún así, cuando te acostumbras a lo bueno, resulta difícil asimilar el cambio.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 82.
«Después de leer nuestra extensa comparativa e incluso de ver los juegos... **¿Pro Evolution Soccer 2008** o **FIFA 08?**»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



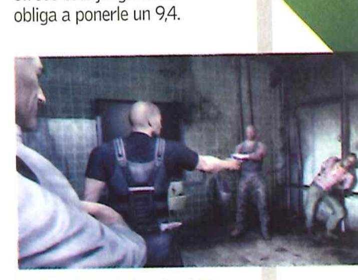
RESISTANCE: F.O.M.
JOAQUÍN CASTEJÓN
JIJONA (ALICANTE)
Es un juego con un argumento excepcional, digno de una peli de Spielberg. La acción es muy trepidante y el juego es bastante largo; si quieres sacar todos los puntos de habilidad, más todavía. Quizá se eche en falta algún jefe final, pero no tiene nada que envidiar al Gears Of War.

9,5



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
PABLO PÉREZ MORATO
VÍA E-MAIL
La inmensidad, la variedad y los gráficos del mundo de Tamriel habrían convertido a Oblivion en el mejor RPG de la historia de no ser por ciertos defectos concernientes a la jugabilidad y las animaciones. La total libertad que ofrece este juegazo me obliga a ponerle un 9,4.

9,4



SC: DOUBLE AGENT
JOSÉ LUIS RUIZ MORENO
VÍA E-MAIL
Si lo que buscas son largas misiones con un gran argumento, Splinter Cell: DA es tu juego. Este título ha marcado un antes y un después en mi vida «playera». Y, aunque suene un poco exagerado, por juegos como éste merece la pena comprarse la nueva consola de Sony.

9,3

BUZÓN

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

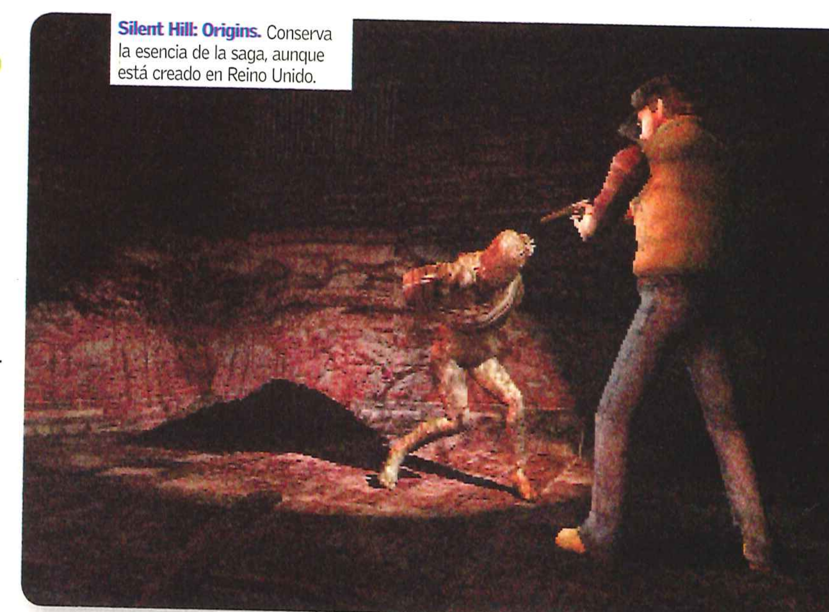


Este mes, nada importa más que los simuladores de fútbol de nueva generación: FIFA 08 y PES 2008. Ni siquiera las preguntas sobre GTA IV han superado a las que nos han llegado en relación a los dos juegos de fútbol por excelencia.

Silent Hill Origins, creado en el Reino Unido

Hola, soy Antonio. Os quería decir que me encanta el nuevo estilo de la revista y si podríais contestarme estas preguntas:

❶ ¿*Ratchet & Clank Future: Tools Of Destruction* incluirá modalidades On-line?
❷ ¿Merece la pena *Silent Hill: Origins*? Es que, desde que me enteré que lo está haciendo una empresa americana...
❸ ¿Tenéis algún dato sobre lo que supuestamente está preparando Team Ico para PSP?
ANTONIO CANO DIAZ, VÍA E-MAIL.



Silent Hill: Origins. Conserva la esencia de la saga, aunque está creado en Reino Unido.

❶ Brian Allgeier, director de arte de la saga de **Insomniac**, confirmó en una entrevista que el título estará diseñado para un solo jugador y que, al menos por ahora, no contempla modalidades multijugador On-line.
❷ El juego empezó a desarrollarse en Los Ángeles y finalmente han sido los británicos **Climax** los que están completando el trabajo con un resultado realmente espectacular. No exageramos si decimos que *Silent Hill Origins* estará entre los tres o cuatro títulos con mejores gráficos de la historia de **PSP**. De su argumento poco podemos contarte pero, por lo poco que hemos jugado, parece que le hará justicia a la saga.
❸ **Team Ico** aseguró estar trabajando en un proyecto fuera de **PS2**, pero parece ser que lo que preparan es un bombazo para **PS3**. No tenemos ni un solo detalle más.

King Of Fighters en PS3

Hola, quería que me respondierais unas preguntas:
❶ ¿Hay previsto algún *remake* para PS2, PSP o PlayStation 3 sobre el juego de lucha en 2D *King Of Fighters*?
❷ ¿Cuál es el mejor juego de lucha para PS3?
❸ ¿Sigue siendo *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* exclusivo de GameCube?
AGUSTÍN GUILLERMO, VÍA E-MAIL.

❶ *Remake* en formato *Blu-ray*, con su caja, sus instrucciones... No parece muy posible. Si **Sony C.E. Europa** quiere tenernos contentos (a los adictos a los *beat'em-up*, claro), tendría que ir «importando» las versiones para la *PlayStation Store* de los juegos de *NeoGeo* que están empezando a aparecer en la red japonesa.
❷ Dos únicos títulos se reparten el pastel del género de la lucha en **PlayStation 3**: por un lado, *Virtua Fighter 5*, con su versión «completa» (con caja e instrucciones, como hemos mencionado antes); y por otro, *Tekken 5: Dark Resurrection* de *PlayStation Store*. El prometido parche para el juego On-line del título de **Namco** lo proclama vencedor, claro está.
❸ La posibilidad de que *Metal Gear: Twin Snakes* aparezca en **PS3** (o **PSP/PS2**) es un enigma, ya que fue creado por una compañía, **Silicon Knights**, que hasta hace poco era *2nd Party* de **Nintendo**. Habría que averiguar si los derechos los conservó **Nintendo** directamente o son de **Silicon Knights**, que actualmente no tiene ningún



La tecno-duda



Convertir vídeos para ver en PS3

¿Cómo puedo convertir mis propios vídeos, de forma gratuita, a un formato que pueda ver a través de la PlayStation 3?
JAVIER FUENTES ALONSO, VÍA E-MAIL.

Si buscas un poco en Internet, podrás encontrar varias aplicaciones para convertir todo tipo de vídeos almacenados en tu PC al formato compatible para ser reproducido en tu consola **PlayStation 3**.

Entre los más populares (y funcionales) encontrarás programas como *PS3 Video 9* (www.redkawa.com/videoconverters/ps3video9/) o *PS3 Video Converter de Walex* (búscalo tal cual en *Google*).

Si estás dispuesto a invertir tu dinero en un conversor de pago, te recomendamos cualquiera de las múltiples y eficaces soluciones de la compañía *Xilisoft* (www.xilisoft.com).

tipo de exclusividad con respecto a la empresa creadora de Mario, Luigi y compañía.

PlayStation Home

Hola me llamo Javi y tengo aquí algunas preguntas que me gustaría que me contestarais:
❶ Se habla mucho de *Home*, ¿se sabe ya la fecha de lanzamiento del juego o la fecha aproximada?
❷ ¿Saldrá algún juego para PS3 que sea solo On-line?
❸ Cada jueves se actualiza la *PlayStation Store*, ¿hay alguna forma de saber con antelación lo que van a poner?
JAVI GARCÍA MÁRQUEZ, VÍA E-MAIL.

❶ Aunque **Sony** no lo ha confirmado, todos los rumores apuntan a los primeros días de octubre como fecha de lanzamiento de *PlayStation Home*. Incluso algunos rumores aseguran que su aparición será el 10 de octubre.
❷ No parece una estrategia viable, ya que no todos los usuarios y poseedores de **PS3** tienen acceso a Internet de banda ancha. Lo más parecido que encontrarás en el mercado, en breve, es *Warhawk*, cuya principal característica es su modo multijugador On-line.
❸ Podrás consultar los contenidos más actualizados de *PlayStation Store* a través de la página oficial de **PlayStation**. La información aparecerá en la web al mismo tiempo que estará disponible para su descarga a través de **PS3**, salvo importantes excepciones como por ejemplo la demo de *Folklore* (disponible de forma limitada).





¿Sabías que...

Final Fantasy VII: Crisis Core se ha llevado una nota de 35 sobre 40 en la mítica publicación japonesa Famitsu? El título nos llevará de nuevo a Midgar, en esta ocasión, a través de la portátil de Sony.

Q Entertainment ha confirmado que mostrará una nueva creación para PlayStation 3 en el próximo Tokyo Game Show? No se sabe nada del próximo título de los creadores de Lumines y Every Extend Extra, pero seguro que será de lo más original de la feria nipona.

UbiSoft ha confirmado la exclusividad de Haze para PlayStation 3? Todo parece indicar que el shoot'em-up creado por Free Radical solo podrá jugarse en la consola de nueva generación de Sony.

Toru Murayama, Assistant Manager de Sega AM#2, ha dejado caer que se podría añadir funcionalidad On-line a Virtua Fighter 5 a través de un parche? Sega no ha confirmado la aparición del mencionado parche, pero Murayama San ha dado esperanza a los fanáticos de la saga de lucha de Sega.

Al igual que Warhawk, Gran Turismo 5 Prologue será lanzado al mismo tiempo de forma descargable en PlayStation Store y en formato Blu-ray?

DUDAS MENORES

¿QUÉ ES FOLDING@HOME?

Es un proyecto de «computación distribuida» que une el proceso de tu PS3 al de miles de ordenadores con el fin de simular «plegamientos de proteínas» para descubrir la cura de determinadas enfermedades.

¿PES 2008 O FIFA 08?

Como podrás comprobar en nuestra completísima comparativa, la cosa está más igualada que nunca. Léetela a fondo para sacar tus propias conclusiones, pero te aseguramos que la decisión está mucho más complicada que en entregas anteriores...



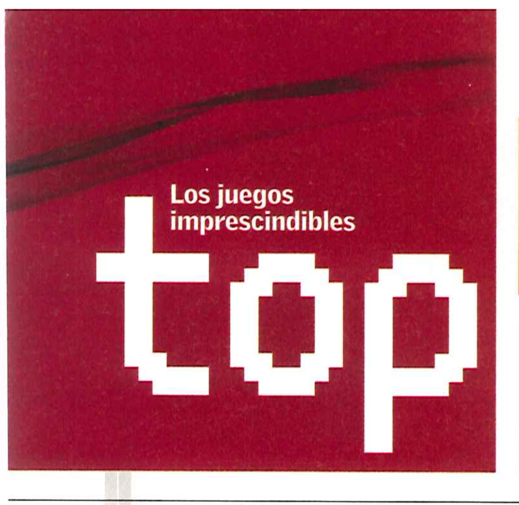
¿QUÉ ES EL 1SEG TV TUNER DE PSP?

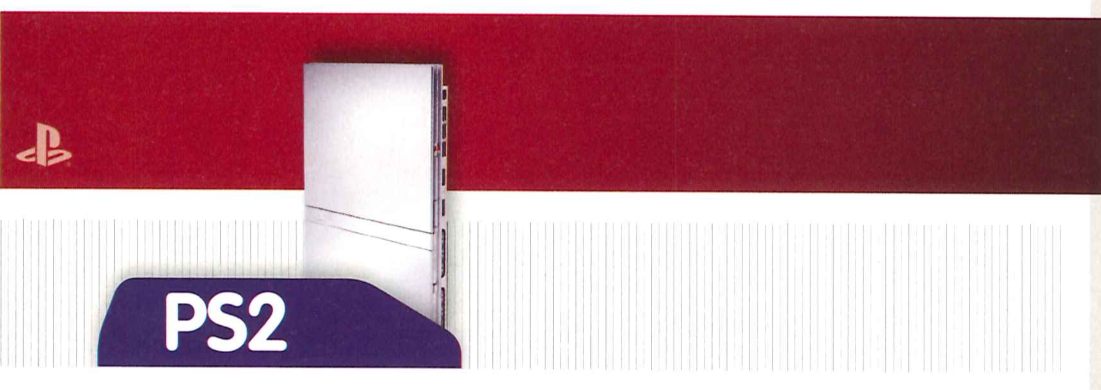
Es un sintonizador que aparecerá en Japón para poder ver en PSP un sistema de Televisión Digital que sólo se emite en el País del Sol Naciente. No estaría mal que Sony lo adaptase al TDT europeo.



¿CUÁNTO COSTARÁ LA EDICIÓN COLECCIONISTA DE GTA IV?

Take Two no ha modificado el precio «orientativo» de 89 dólares con el que fue presentada la edición coleccionista en EE.UU., aunque aún no sabemos su precio en Euros.







CELL-SHADING DE CALIDAD



DE TORIYAMA
DRAGON QUEST
(SQUARE-ENIX)
Tanto por su apartado gráfico como por sus inolvidables personajes, éste título es uno de los «must have» de PS2. ¿Aún no has combatido con Dolmagus?

EN EL ESPACIO
ROGUE GALAXY
(SONY C.E.)
El mejor cell-shading en una historia clásica de piratas. Bueno, si consideramos como clásico las naves espaciales o los desérticos territorios estilo Star Wars.



DE CULTO
OKAMI
(CAPCOM)
Empuña el pincel celestial y acompaña a Okami Amaterasu convertida en la loba Shiranui a través de decorados inspirados en la mitología japonesa.



1 N ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€.
+12 años JUGADO ☐




2 = FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€.
+16 años JUGADO ☐




3 ↓ GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar pero, por fin Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que exprimirá la PS2 al 110%. Sony C.E. 59,99€.
+18 años JUGADO ☐




4 N SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony.C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



5 = SINGSTAR POP HITS 40 P.
EVALUACIÓN 8,9
Pon al día tu repertorio con los número uno más recientes de los 40 Principales. Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros).
+12 años JUGADO ☐

6 N VALKYRIE PROFILE 2
EVALUACIÓN 8,9
La saga que no pudo cautivar a Europa como debiera tiene ahora una segunda oportunidad. ¡Y vaya si la aprovecha! Square-Enix. 39,95€. +16 años JUGADO ☐




7 = TRANSFORMERS
EVALUACIÓN 8,4
Si te gusta la película, te gustará este juego. ¡Y puedes jugar con los malos! Activision. 49,95€.
+12 años JUGADO ☐



8 ↓ OBSCURE II
EVALUACIÓN 8,5
La continuación del Survival Horror que nos cautivó hace dos años. Terror para adolescentes en el campus. Playlogic. 49,95€.
+18 años JUGADO ☐



9 N GRIM GRIMOIRE
EVALUACIÓN 9,0
Excelente RPG con gráficos en 2D y con grandes dosis tácticas. KOEI. 39,95€.
+12 años JUGADO ☐



10 ↓ TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
Fastuoso remake del primer capítulo de la franquicia Tomb Raider, con gráficos mejorados. Eidos. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...









aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
SYPHON FILTER DARK MIRROR SONY C.E. 49,99€. +16	NEED FOR SPEED CARBONO EA GAMES 24,95€. +12	TEKKEN 5 SONY C.E./NAMCO 19,95€. +12	ROGUE GALAXY SONY C.E 49,95€. +12	BLACK EA GAMES 19,95€. +16	PES 6 KONAMI 19,95€. +3	SINGSTAR POP HITS SONY C.E. 59,95/29,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS









VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA	FIFA 08	OBSCURE II	SYPHON FILTER DARK MIRROR	OBSCURE 2	JACKASS: THE GAME	GRIM GRIMOIRE	BURNOUT DOMINATOR
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lúcar

los más vendidos

1. **WWE VS RAW 07** (PLATINUM-THQ)
2. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
3. **TRUE CRIME: N.Y.C.** (ACTIVISION)
4. **NEED FOR SPEED CARBONO** (PLATINUM-EA GAMES)
5. **COMMANDOS STRIKE FORCE** (EIDOS-PYRO STUDIOS)
6. **LAS CRÓNICAS DE NARNIA** (DISNEY)
7. **RATATOUILLE** (THQ)
8. **METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER** (KONAMI)
9. **FIFA 07** (PLATINUM-EA GAMES)
10. **SINGSTAR POP HITS** (SONY C.E.)

GAME
DEL 1 AL 31 DE AGOSTO



A QUÉ JUEGA... PEREZA



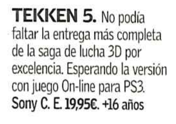

RIDGE RACER/ EVERYBODY'S GOLF

Aproximaciones es el nuevo disco de Pereza y durante su grabación, PlayStation Portable estuvo con ellos. Leiva ya se ha terminado dos veces Ridge Racer y Rubén está enganchadísimo a Everybody's Golf.

LOS TRES GRANDES BEAT'EM-UP EN PS2 PARA DOC...




NEOGEO BATTLE COLISEUM. El summum de los beat'em-up 2D. Lo mejor de la compañía nipona a un precio de auténtica risa. Virgin PLAY 19,95 €. +12 años



TEKKEN 5. No podía faltar la entrega más completa de la saga de lucha 3D por excelencia. Esperando la versión con juego On-line para PS3. Sony C. E. 19,95€. +16 años



KING OF FIGHTERS XI. Mi predilección por la saga de SNK y las 2D hace inevitable la presencia del mejor King Of Fighters en esta mini-lista. Virgin Play. 19,95€. +16 años

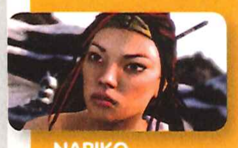




SUGERENCIAS DEL

chef

LAS MEJORES CURVAS



NARIKO
HEAVENLY SWORD
(SONY C.E.)
Media redacción está enamorada de ella, y a la otra media no sabemos bien qué le gusta. Es la reina del mes gracias a esta cinematográfica y bella aventura.



SHARAPOVA
VIRTUA TENNIS 3
(SEGA)
Con monumentos así, en la próxima entrega debería aparecer una estatua de Carlos III para jugar contra ella. Una gran tenista para un gran simulador.



... LAS DEL CIRCUITO
GRAN TURISMO HD CONCEPT
(SONY C.E.)
Sin duda alguna las mejores curvas están en este juego descargable desde PlayStation Store. Siempre nos salimos en la primera.



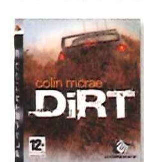
1 N
HEAVENLY SWORD
EVALUACIÓN 9,0
Una apasionante aventura con un toque cinematográfico y mucha acción.
Sony C.E. 69,99€. +16 años JUGADO ☐



2 =
NINJA GAIDEN SIGMA
EVALUACIÓN 9,3
Ryu Hayabusa debuta en PlayStation 3 con una aventura que no te va a dejar indiferente. Afila tu espada. Proein 69,95€.
+18 años JUGADO ☐



3 =
STRANGLEHOLD
EVALUACIÓN 9,3
Disparos y mucha acción de la mano de John Woo. Estate atento y que no te tiemble el pulso. Midway. 69,95€.
+18 años JUGADO ☐



4 N
COLIN MCRAE DIRT
EVALUACIÓN 9,1
La veterana y exitosa saga de rally llega a PS3 con un apartado gráfico impresionante. Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐



5 ↓
MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€.
+12 años JUGADO ☐



6 ↓
THE DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Genial juego de acción en primera persona, con armas y poderes alucinantes.
2K Games 64,95€.
+18 años JUGADO ☐



7 N
STUNTMAN IGNITION
EVALUACIÓN 8,8
Métete en la piel de un especialista de cine y rueda las más increíbles escenas.
THQ. 64,95€. +16 años JUGADO ☐



8 ↓
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION
EVALUACIÓN 9,4
Un RPG genial e imprescindible, que te garantizará meses y meses de exploración.
UbiSoft. 69,99€. +16 años JUGADO ☐

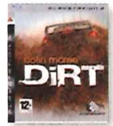


9 =
RAINBOW SIX VEGAS
EVALUACIÓN 9,0
Acción de la buena en este shooter en el que liberarás casinos de Las Vegas de grupos terroristas. UbiSoft. 69,99€.
+16 años JUGADO ☐



10 N
SINGSTAR
EVALUACIÓN 8,6
Diviértete cantando los mejores éxitos de los mejores artistas. Risas aseguradas.
Sony C.E. **Precio no disponible.**
+12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



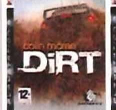



aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	on-line
NINJA GAIDEN: SIGMA SONY C.E. 69,95€. +18	COLIN MCRAE DIRT CODEMASTERS 69,95€. +12	VIRTUA FIGHTER 5 SEGA 69,95€. +16	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION UBISOFT 69,95€. +16	STRANGLEHOLD MIDWAY 59,99€. +18	VIRTUA TENNIS 3 SEGA 69,95€. +3	STRANGLEHOLD MIDWAY 69,99€. +18

NUESTROS FAVORITOS







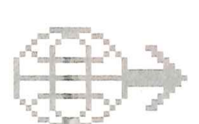
HEAVENLY SWORD	FIFA 08	STUNTMAN: IGNITION	STRANGLEHOLD	MOTORSTORM	JERICHO	COLIN MCRAE DIRT	HEAVENLY SWORD
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	De Lúcar	John Tones	Last Monkey	Anna

los más vendidos

1. **THE DARKNESS** (2K GAMES)
2. **RAINBOW SIX VEGAS** (UBISOFT)
3. **TRANSFORMERS: THE GAME** (ACTIVISION.)
4. **OBLIVION** (UBISOFT)
5. **MOTORSTORM** (SONY C.E.)
6. **F1 CHAMPIONSHIP ED.** (SONY C.E.)
7. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
8. **NINJA GAIDEN SIGMA** (EIDOS)
9. **NBA 2K7** (2K SPORTS)
10. **CALL OF DUTY 3** (ACTIVISION)



DEL 1 AL 31 DE AGOSTO



DESCARGA DEL MES

WARHAWK

Por fin puedes descargarte el esperado Warhawk desde PlayStation Store al precio de 29,99 €. Adéntrate en un entorno hostil de guerra abierta y combate contra personas de todo el mundo a través de la red en divertidos modos de juego, como todos contra todos o capturar la bandera.



DE LÚCAR SE ESTÁ MURIENDO POR JUGAR A...



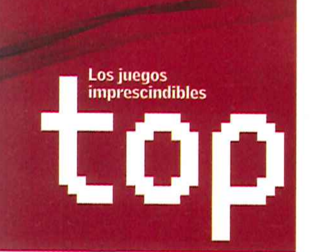
PRO EVOLUTION SOCCER 2008. Si ya le eché horas a la anterior versión no quiero imaginar lo que haré con ésta. Muy buena pinta y con muchas novedades.



EVERYBODY'S GOLF. Sin duda alguna, el juego de PS3 al que más voy a jugar en lo que queda de año. Estoy deseando hincarle los dientes (y las manos).



FIFA 08. Es con diferencia el FIFA que más me ha gustado de todos los que han salido hasta la fecha. Hay que reconocer que el salto de generación le sienta muy bien a esta saga.





PSP



CÓMO SER EL MÁS TÁCTICO



CON TOLKIEN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: TÁCTICAS
(EA GAMES)
Batallas sobre tablero en el archiconocido universo de la Tierra Media. Con todos los personajes y el carisma de las novelas.



CON ROL PURO
DUNGEONS & DRAGONS: TACTICS
(ATARI)
El popular juego de rol con versiones en tablero o libros nos trae este juego de estrategia portátil. Lleva tus PJ a cualquier parte.



... Y DE IVALICE
FINAL FANTASY TACTICS
(SQUARE-ENIX)
La saga táctica más famosa en PSP. Con este juego no hay excusas, si no combates es porque no quieres.



1 (N)
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
EVALUACIÓN 9,3
Los cazadores de monstruos más famosos llegan con fuerza. El juego de moda en PSP. Capcom. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



2 (=)
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2. Eidos. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



3 (↓)
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



4 (↓)
TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai. 19,95€. +16 años JUGADO ☐



5 (↓)
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



6 (↓)
VALKYRIE PROFILE LENNETH
EVALUACIÓN 9,1
Este remake del clásico de PSone es el mejor RPG del catálogo de PSP. Una obra maestra a un precio increíble. La única pega: está en inglés. Square-Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



7 (N)
SEGA RALLY
EVALUACIÓN 8,5
Lleva el mejor simulador de rally arcade a cualquier parte. Es como una pequeña recreativa. Sega. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



8 (=)
GTA VICE CITY STORIES
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. 19,95€. +18 años JUGADO ☐



9 (↓)
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
EVALUACIÓN 8,5
Ofrece 2 escenarios y 7 personajes nuevos, más modos de juego y todo lo que te gustó del primero. Atari. 49,95€. +12 años JUGADO ☐




10 (↓)
BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. 49,95€. +3 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. PES 6 (PLATINUM-KONAMI)
2. WWE VS RAW 07 (PLATINUM-THQ)
3. GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
4. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2 (ATARI)
5. RATATOUILLE (THQ)
6. FIFA 07 (PLATINUM-EA GAMES)
7. MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN (UBISOFT)
8. PACK GTA LIBERTY + MIDNIGHT CLUB 3 (ROCKSTAR)
9. METAL GEAR SOLID PORT. OPS (KONAMI)
10. GTA LIBERTY CITY (PLATINUM-ROCKSTAR)



DEL 1 AL 31 DE AGOSTO

EL MEJOR DE...



aventura acción
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EIDOS
49,95€. +16



conducción
BURNOUT DOMINATOR
EA GAMES
49,95€. +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€. +16



RPG
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES
EA GAMES
49,95€. +16



deportes
PES 6
KONAMI
19,95€. +3




puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€. +3

NUESTROS FAVORITOS




VALKYRIE PROFILE: LENNETH
The Elf




CASTLEVANIA: DRACULA X...
Nemesis




SILENT HILL: ORIGINS
R. Dreamer




FINAL FANTASY TACTICS
Doc




TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
Anna



JACKASS: THE GAME
John Tones





TALES OF THE WORLD
Last Monkey



WORMS OPEN WARFARE 2
De Lúcar

LA ESTADÍSTICA

JUEGO MÁS TERRORÍFICO

Cada año llega una avalancha de juegos que tienen la intención de asustarnos. Unos lo consiguen y otros no. Estos son los que no nos dejan dormir por la noche...



JUEGOS DE PELÍCULA PARA ANNA





PIRATAS DEL CARIBE 3 Comienza en la mitad de la segunda parte de la trilogía. Acción y mecánica machacabotones. **ATARI 39,95 €. +12**

HARRY POTTER: LA ORDEN DEL FÉNIX Un desarrollo no lineal a lo Grand Theft Auto. Ofrece más de lo que se ve en la peli... **EA GAMES 49,95 €. +7 años**



TRANSFORMERS: THE GAME. Protege o destruye la Tierra, juegas como Autobots o Decepticons. **ACTIVISION 49,95 €. +12**



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de octubre de 2007.

CONCURSO

GRIMGRIMOIRE

PlayStation Revista Oficial y Virgin Play te invitan a conocer el colorista mundo de Grim Grimoire para PlayStation 2. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de octubre y entrarás en el sorteo de uno de los 20 lotes de 1 juego + 1 B.S.O.

REGALAMOS

PlayStation 2

PAL

GrimGrimoire

12+

www.pegi.info

Koei

20 JUEGOS

GrimGrimoire

20 B.S.O.

PlayStation 2







¿Cómo se llama el grupo de programación del juego?

A) Vanilla Ice

B) Vanillaware

C) Grinenimor

¿CÓMO PARTICIPAR?



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra grimps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: grimps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de octubre de 2007.


REGALAMOS
CONCURSO
PlayStation Revista Oficial y Sony C.E. te dan la oportunidad de conseguir la última obra de Game Republic: Folklore. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de octubre y entrarás en el sorteo de uno de estos 15 juegos para PlayStation 3.
15 JUEGOS
PLAYSTATION 3
Folklore
12+
www.pegi.info
SONY
¿Cómo se llaman los monstruos que pueblan Netherworld?
A) Criaturas
B) Monstruos
C) Folks
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575
Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra folkloreps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: folkloreps A
PLAYSTATION 3
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de octubre de 2007.



playStyle

Blu-ray
Cine
Música
Cómic
Agenda
Moda
Motor

BRUCE WILLIS

MÁS DURO DE MATAR QUE NUNCA EN LA CUARTA ENTREGA DE LA JUNGLA DE CRISTAL

cómic

ODIO INTEGRAL Y OTRAS LECTURAS NECESARIAS

música

ENTREVISTAMOS A ARIANNA PUELLO

moda

ESTE OTOÑO, EL ROCK ES LO QUE SE LLEVA



RINCÓN DEL JUGÓN: LA BSO DEL ESPERADO SHOOTER EN PRIMERA PERSONA DE TERROR PARA PS3, CLIVE BARKER'S JERICHO, HA SIDO COMPUESTA POR CRIS VELASCO (GOD OF WAR). «ES UNA MÚSICA LLENA DE ANHELO, ENERGÍA OSCURA, AMENAZA Y RENDICIÓN. ES EL MOTOR IMPARABLE EN EL ATERRADOR TREN FANTASMA DE JERICHO», COMENTA EL PROPIO BARKER.



U2

Popmart

Diez años más tarde, el cuarteto dublinés reedita, en formato digital, este reportaje del paso por Ciudad de México de «PopMart». Se trata de uno de los más controvertidos directos de sus giras mundiales, infectada por los demonios de la electrónica y la música de baile. Impresionante puesta en escena y un despliegue visual abrumador en un documento necesario para todo seguidor. /UNIVERSAL



ANDREA CORR

Ten Feet High

La bella cantante solista de *The Corrs* se independiza, por fin, de la familia con la inestimable ayuda del cotizadísimo productor Nellee Hooper (responsable de algunos de los primeros éxitos de la peculiar Björk). Su propósito ha sido «reinventarse» a sí misma en un debut lleno de sonidos afilados y temáticas callejeras que van a dejar de piedra a más de un fan de su antiguo grupo. /DRO



B.S.O. DEATH PROOF

Varios

Soul, Rhythm'n'Blues, Glam Rock, Sunshine Pop, fragmentos musicales extraídos de viejas películas... Una vez más, el mago Tarantino reúne un puñado de maravillosas antigüedades del *Soul*, el *Rhythm&Blues* y el *Rock'n'Roll* para realzar las frenéticas escenas de acción de su última criatura: Joe Tex, Eddie Floyd, The Coasters, T. Rex... 100% dinamita. /WARNER MUSIC



EL BICHO

VII

Tercer disco del peculiar *combo* flamenco-progresivo encabezado por Miguel Campello, en el que se proclaman, de una vez por todas, herederos naturales de la gloriosa estirpe de *Smash, Tabletom*, Triana y la psicodelia andaluza más desatada. Su nuevo trabajo, ***VII***, es una olla gitana de *Rock* Sinfónico, compás jerezano y rebeldía *punk* para cosmonautas rumberos del S. XXI. /DRO



HEVIA

Obsession

Tras un prolongado silencio, vuelve a la arena el gaitero asturiano, con un nuevo trabajo concebido para ser la banda sonora de *Luz De Domingo*, el nuevo largometraje del director Jose Luis Garci (en el que el músico interpreta, además, un pequeño papel). ***Obsession*** supone el regreso de esa personal fusión de *Folk* y tecnología que tantísimos éxitos le ha reportado. Un clásico. /EMI



POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

PLANET EARTH
Prince
SONY & BMG



PRINCE

El despertar de un gran genio

Si en *3121*, su álbum de 2006, el genio de Minneapolis emitía claros síntomas de recuperación tras una etapa marcada por los problemas contractuales y cierta desgana creativa, su flamante nuevo disco resulta la confirmación definitiva de que la vieja magia está de vuelta. No alcanza todavía (aunque todo llegará) el nivel sobrehumano de obras maestras como *Sign O' The Times, Purple Rain* o el insuperable *Around The World In A Day*, pero el poderío *rockero* de *Guitar*, la sensualidad gatuna de *Future baby mama* o *Mr. Goodnight*, el salvajismo *funkie* de *Chelsea Rogers* o la frescura pop de *Resolution* vuelven a elevarse hasta límites estratosféricos. Menudo tipo.



1. **APROXIMACIÓN.** PEREZA (Aproximaciones / Sony & BMG)
2. **1973.** James Blunt (All The Lost Soul / DRO)
3. **SHAME ON YOU.** ANDREA CORR (Ten Feet High / DRO)
4. **ALL GOOD THINGS...** NELLY FURTADO (Loose / Universal)
5. **MONSOON** TOKIO HOTEL (Scream / Universal)



ARIANNA PUELLO

POR **ANA MÁRQUEZ**

«Mi filosofía de vida ha cambiado a mejor, pero sigo siendo inconformista»

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
La primera mujer que irrumpió en el mundo del Hip-Hop en España.

CDETECA
Gancho Perfecto (1999), La Fecha (2001), Así Lo Siento (2003) y 13 Razones (a la venta el 16 de octubre). Además, ha realizado numerosas colaboraciones con otros MC como El Meswy, Frank T...

DE QUÉ VA
De auténtica y personal. Dice lo que ve y siente sin censuras al ritmo del Hip-Hop con tintes latinos.

El *single* debut, *Juana Kalamidad*, posee sonidos muy latinos. ¿Ésta es la línea sonora del resto de los temas del disco, que saldrá a la venta el 16 de octubre?
No. El disco tiene un sonido variado. Hay un par de temas que sí suenan muy latino, como es *Juana Kalamidad* y *Todo el mundo gritando*.

Podrías adelantarnos, con tres palabras, como será *13 Razones*, tu último trabajo.
Elaborado, dinámico y fresco.

13 razones... ¿para qué?
Para seguir luchando día a día con todo.

¿Quién es Juana Kalamidad? ¿Te has inspirado en alguien real?
Me baso en mucha peña de barrio que se ha metido en este mundo chungo de la corrupción y ha acabado pillando. Pero el final forma parte de mi imaginación, quería darle un término positivo.

En el *single* dices, entre otras cosas, que Juana «deja su negocio para ocuparse de su gente». ¿Tú por qué dejarías la música?
Por mi hijo, por mi madre, por mi padre, por mi marido y por mi salud.

Fuiste la primera mujer en España que se atrevió a hacer *Hip-Hop*, ¿cómo ha evolucionado el movimiento?
Ahora hay mucho más público. Hay más medios para salir en la tele y, en estos momentos, el *rap* está en casi todos los festivales importantes.

La anterior vez que te entrevisté (hace dos años), me comentaste que esperabas compartir este mundo con tu hijo... ¿Lo has podido hacer? ¿Le estás enseñando a hacer rimas...?
(Risas) Así quise y así es de momento. He estado grabando en el estudio con mi hijo, me escucha mientras baila y mueve la cabeza... ¡Es una sensación genial! Me temo que mi hijo lleva el *rap* en la sangre (más risas).

¿Qué queda de aquella niña que un día formó un grupo llamado *N.O. del KRIB*?
Mi filosofía de vida ha cambiado para mejor, pero sigo siendo igual de inconformista; es decir, continúo siendo la misma luchadora, pero con más conciencia y sigo estando orgullosa de ser lo que soy, pero queriendo mejorar y superarme día a día más.

¿Los pros y contras del mundo de la música?
Lo qué más me apasiona son los grandes resultados y el público entregado. Lo peor: los contratos, el compromiso y el protocolo barato que se mueve en este entorno. Tampoco me gustan las críticas sin fundamento, ni la envidia mala.

↑ Recuperar las escenas de acción con especialistas.

↓ ¡Por favor, qué previsible! ¿Y qué fue del sarcasmo de McClane?

LA JUNGLA 4.0

POR **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**



Un villano poco conocido T. Olyphant se une a A. Rickman, F. Nero o J. Irons como los malos que han plantado cara a McClane. Le hemos visto en Las Vueltas De La Vida con Jennifer Garner y será el asesino de Hitman. En La Jungla, su personaje, por exigencias del guión, se vuelve un poco bobo al final... ¡Sosillo!



Rescatando a los dobles. El director de Underworld pretende prescindir al máximo de los efectos digitales...



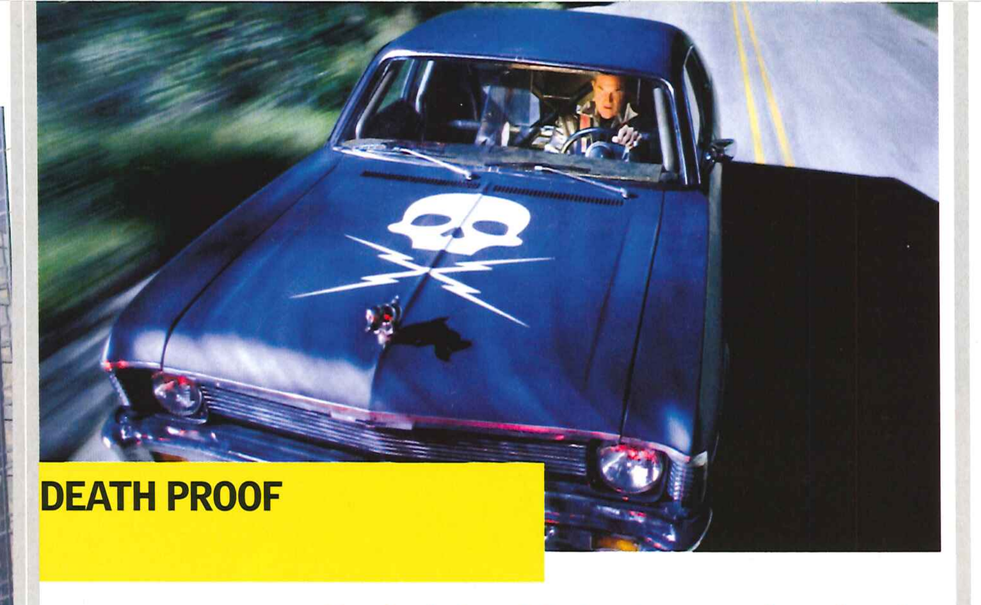
Incombustible Willis. No hay sucesor para McClane: él sigue machacando su físico a pesar de los años que han pasado.

Los viejos héroes nunca mueren

Die Hard (1988) nos dejó uno de los títulos traducidos más acordes con el contenido de la película: realmente Bruce Willis estaba en una «jungla de cristal», representada en un rascacielos lleno de vidrios rotos por culpa de unos terroristas. Y el único que puede hacer frente a estos terroristas es un policía descalzo. El problema es que luego llegó una segunda parte (1990) de este «duro de matar», en la que había poco cristal y que era como una especie de versión bestial de *Aeropuerto* bajo la dirección del finés Renny Harlin. Un edificio, un aeropuerto... y no podía haber dos sin tres. En 1995, repitiendo en la dirección John McTiernan (como en *Die Hard*), llega *La Venganza* a cargo de Jeremy Irons haciendo de malo.

Creíamos que el personaje del justiciero vaquero que encarnaba Willis se había jubilado, pero doce años después se atreve a enfrentarse a piratas informáticos que quieren destruir el sistema de vida americano. Esta vez el reparto resulta más económico con actores menos conocidos: Cliff Curtis (*Sunshine* de Danny Boyle) o Mary Elizabeth Winstead (*Death Proof*). Pero el millonario presupuesto se va en la locura que suponen secuencias de acción de dimensiones exageradas, que en la medida de lo posible se han rodado a la antigua usanza: tirando de especialistas... Lo dicho, es ¡de locos! (Hay que verlo...). Lástima que estructuralmente sea un calco de las anteriores entregas... Sí, los terroristas solo son ladrones.

Título original
LIVE FREE OR DIE HARD
Director
LEN WISEMAN
Guión
MARK BOMBACK
Reparto
BRUCE WILLIS, TIMOTHY OLYPHANT, JUSTIN LONG
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
HISPANOFOX



DEATH PROOF

Tarantino fusiona el Slasher y las persecuciones de coches

Título original
GRINDHOUSE: DEATH PROOF
Director/Guión
QUENTIN TARANTINO
Reparto
KURT RUSSELL, ROSARIO DAWSON, ZOE BELL, MARY E. WINSTEAD, VANESSA FERLITO, SYDNEY T. POITIER,
Género
TERROR/ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM

Suena raro, ¿verdad? Sólo a Quentin Tarantino se le podría ocurrir convertir a un antiguo especialista de cine, Stuntman Mike (Kurt Russell), en un psicópata que utiliza su coche como arma para matar jovenzuelas. Al final encontrará la horma de su zapato en otras dos especialistas, una de ellas interpretada por la sorprendente Zoe Bell (la doble en las escenas peligrosas de Uma Thurman en Kill Bill). Como queda patente en los diálogos entre Bell y sus amigas, ***Death Proof*** es un homenaje a las películas de persecuciones de coches, en especial a *Punto Límite: Cero*. Las chicas pilotan el mismo coche, un *Dodge Challenger* del 70, en una persecución final llamada a ser un clásico del género. Rebosante de diálogos *made in* Tarantino y multitud de referencias a sus anteriores filmes, ***Death Proof*** es una gran película. Lástima que no haya llegado a Europa tal y como fue concebida: formando el programa doble *Grindhouse* junto a *Planet Terror*. Ni siquiera el metraje extra añadido lo compensa. **BRUNO SOL**



EL ORFANATO

Casas encantadas + niños = estremecedor filme

Poco, o nada, nuevo aporta este filme al género del terror psicológico, pero la historia y su ritmo es impecable. Consigue mantener tus sentidos en tensión y, lo mejor de todo, no es previsible. Casas encantadas, fantasmas y niños de por medio suelen estremecer al espectador, pero ***El Orfanato*** va más allá de este concepto resultón y consigue una trama bien resuelta, dirigida por Juan Antonio Bayona (y producida por Guillermo Del Toro). Belén Rueda, a lo Nicole Kidman en *Los Otros*, lleva las riendas del drama bordando el papel de Laura: una mujer que regresa, junto con su marido y su Hijo (Simón), al Orfanato donde se crió con el fin de crear una residencia para niños discapacitados. A partir de entonces, nada de lo que ves es lo que parece... **ANA MÁRQUEZ**

Director
JUAN ANTONIO BAYONA
Guión
SERGIO G. SÁNCHEZ
Reparto
BELÉN RUEDA, GERALDINE CHAPLIN, ANDRÉS GERTRUDIX...
Género
TERROR
País de origen
ESPAÑA
Distribuidora
WARNER BROS.



TOP PERSECUCIONES DE COCHES



1 Bullit. Las cuestas de San Francisco, Steve McQueen y un Mustang... El clásico que sentó las bases del género.



2 Punto Límite: Cero. Filme contracultural elevado a categoría de mito. De Colorado a California en 15 horas, conduciendo a toda leche. Qué animal.



3 Ronin. Frankenheimer era un maestro de las escenas de coches. Las de Ronin ponen los pelos de punta.



4 The Blues Brothers. Es una comedia, pero la persecución final (récord en destrucción de coches) es algo muy, muy serio.



5 Mad Max 2. Mel Gibson conduciendo el camión cisterna entre un enjambre de canallas. Simplemente inolvidable.

tráilers



HALLOWEEN
www.halloween-themovie.com
Rob Zombie ha salido más que airoso del reto de actualizar las andanzas de Michael Myers, patriarca del género Slasher. De momento, ha reventado las taquilla de EE.UU.

BEOWULF
www.beowulfmovie.com
Robert Zemeckis pone la tecnología que hizo posible Polar Express al servicio del poema épico más conocido de la lengua inglesa. Espera a ver a Angelina Jolie de diablesa...



ALVIN Y LAS ARDILLAS
alvinandthechipmunksmovie.com
Algo malo tenía que traer la fiebre ochentera. Una cosa es llevar al cine los Transformers y otra, resucitar al chirriante Alvin. Mientras no vuelvan a sacar otro disco....

Las carcajadas que provoca Jerjes: parece una Drag Queen.

Decidir si comprarla ahora o esperar a diciembre y al casco.

POR **BRUNO SOL**

300

Director
ZACK SNYDER
Con
GERALD BUTLER, LENA HEADEY, DOMINIC WEST, DAVID WENHAM, RODRIGO SANTORO
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, HOLANDÉS, PORTUGUÉS, SUECO...
Distribuidora
WARNER H.E.
17 € (Ed. Sencilla)
22 € (Ed. 2 DVD)
27 € (Ed. 2 DVD Estuche Metálico)
29,95 € (Blu-Ray)

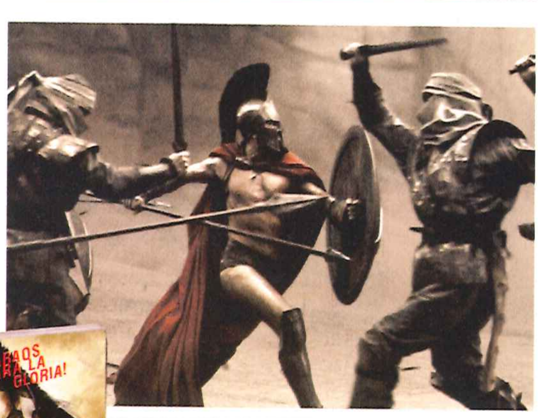
La sangrienta gesta de los espartanos, en tu propia casa

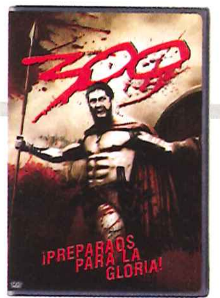
DVD BLU RAY

Rodarla costó 65 millones de dólares y lleva recaudados en taquilla 210 millones solo en EE.UU. A todas estas ganancias hay que añadir ahora los beneficios de las distintas ediciones domésticas que **Warner Bros**, astutos ellos, ha preparado. Las hay para todos los gustos y bolsillos, pero sea cual sea la que elijas, puedes estar seguro de que te llevas a casa una obra maestra. Rodado con la misma técnica que *Sin City* (los actores grabaron las escenas sobre fondo verde y los escenarios eran implantados posteriormente por ordenador), el sangriento *peplum* de Zack Snyder consigue recrear todas las viñetas de la novela gráfica de Frank Miller, sin renunciar a la violencia y al polémico mensaje del original. En estos tiempos, dominados por la corrección política, la historia de estos 300 espartanos que prefirieron morir matando a ser sometidos por el enorme ejército del rey persa Jerjes, levantó no pocas ampollas. Pero *300* no es política, es puro espectáculo.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS DVD ●●●●○ EXTRAS ED. ESPECIAL ●●●●○









¡PREPARADOS PARA LA GLORIA! 300

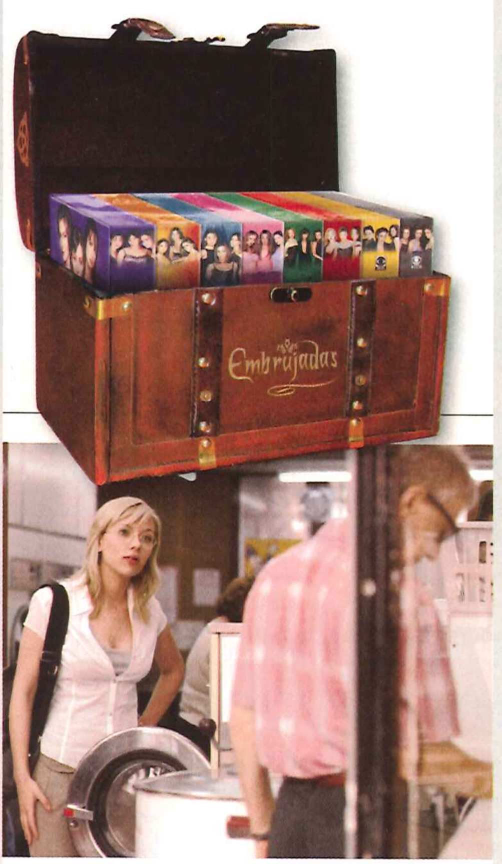
Casi tantas ediciones como espartanos

Habrá seis ediciones: Sencilla (1 DVD), Especial (2 DVD con documentales y escenas eliminadas) con o sin caja metálica, otra con un cómic, una exclusiva para la FNAC con un tercer DVD extra, Blu-Ray (con los mismo extras que la Especial) y en diciembre llegará otra con un casco.



UN COFRE CON MUCHO ENCANTO

PARAMOUNT HA REUNIDO LAS 8 TEMPORADAS DE EMBRUJADAS EN UN LUJOSO BAÚL DE MADERA. UN SUEÑO PARA FANS, SIEMPRE Y CUANDO ESTÉN DISPUESTOS A SOLTAR LOS 300 EUROS QUE CUESTA...





PAPRIKA: DETECTIVE DE LOS SUEÑOS

El cine es sueño y los sueños, sueños son



La adaptación al mercado doméstico en todos los formatos disponibles.



Que pase desapercibido y que se haya saltado el estreno en cine.

DVD BLU RAY UMD Viva el surrealismo al que nos somete creatividad japonesa del *anime* con películas como ***Paprika***. Pero ahí está la ocasión de hacerte con este filme sobre ladrones de sueños a lo *The Matrix* o *Johnny Mnemonic* con un toque exótico del Lejano Oriente. La cinta del director Sathosi Kon se basa en la novela de Yasutaka Tustsui y vuelve a recordarnos que lo de «dibujo animado» como sinónimo de «infantil» debería estar superado en Occidente tanto como en Japón. Probablemente, la cuestión sea de tipo cuantitativo, ya que el público de este tipo de productos supone aún un porcentaje bajo para la inversión... Mientras tanto, los que nos consideramos buscadores de «historias» seguiremos degustando como un *delicatessen* estas películas que llegan con cuentagotas. Genial el disco de extras: un mundo más allá de Hollywood... S.J.

Audios **JAPONÉS, ESPAÑOL, ITALIANO (TODOS 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO**
Distribuye **SONY PICTURES H.E.**
17,99 € (DVD 2 discos)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○







DVD SCOOP

Misterioso asesinato en Londres

Tras rodar *Match Point*, Woody Allen regresó a Londres, y a la comedia, para narrar la historia de una estudiante (Johansson) tras la pista de un asesino en serie. No estará sola: el fantasma de un famoso periodista y un mago de pacotilla (Allen) le echarán una mano para resolver el misterio. Sin ser una de sus mejores películas, ***Scoop*** ofrece diálogos desternillantes, siempre en boca de Allen. **On Pictures** ha cuidado mucho la presentación del DVD, aunque no abundan los extras. B.S.

Con **SCARLETT JOHANSSON, WOODY ALLEN, HUGH JACKMAN**
Audios **CASTELLANO, CATALÁN E INGLÉS (TODOS EN MONO 2.1)**
Subtítulos **CASTELLANO Y CATALÁN**
Distribuye **ON PICTURES**
14,95 €

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●○○





EL BUEN PASTOR

De Niro y la CIA



La edición especial, que sale al mismo tiempo: ¡no hay que esperar meses!

Unos extras un tanto rácanos de acuerdo al bombo dado al proyecto.

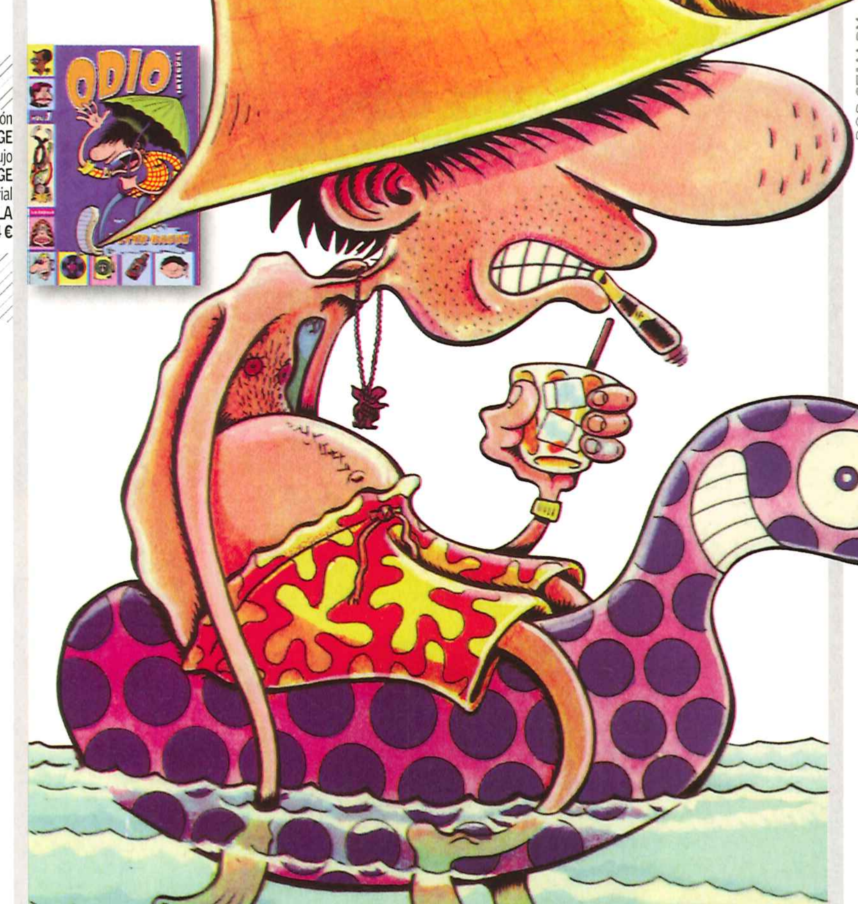
DVD Robert de Niro rodó una elaborada historia sobre los orígenes de la CIA a través de una historia personal que tiene como protagonista a Matt Damon haciendo su típica e inexpresiva interpretación (¡excelente elección de casting!). La película es de un metraje lo suficientemente largo y de un argumento tan intenso, y sesudo, que se convierte en un producto estupendo para el mercado doméstico (hay que verla con calma). A pesar de esas más de dos horas de montaje final, la edición especial ofrece (¡sí!) «secuencias eliminadas», entre otras interesantes cosas para los estudiosos de la historia contemporánea más reciente. SEBASTIÁN JIMÉNEZ.

Audios **INGLÉS, CASTELLANO (ETC.) 5.1**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, ETC.**
Distribuye **UNIVERSAL**
19,95 € (Ed. Normal)
24,95 € (Ed. Especial)

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●○○







Guión
PETER BAGGE
Dibujo
PETER BAGGE
Editorial
LA CÚPULA
PVP **14 €**

POR STAN BY

libros

EL TRAJE DEL MUERTO

Digno hijo de su padre



Autor
JOE HILL
Editorial
SUMA DE LETRAS
Páginas **406**
PVP **19 €**

Si un autor como Neil Gaiman (novelista y guionista de cómics indispensables) dice de su primera obra que «es la mejor ópera prima desde que Clive Barker escribió su Damnation Game hace veinte años», es porque a Joe Hill (hijo de Stephen King) hay que seguirle la pista y leerle ya. ***El Traje Del Muerto***, su primera novela, trata sobre una estrella del *rock* retirada que puja en una subasta por un fantasma. Está siendo aclamada como el libro de terror revelación de este año. Un relato auténticamente terrorífico e inteligente. En palabras del mismo Gaiman, «la clase de libro que permanece en la memoria tras finalizar su lectura».



TOP LIBROS AL CINE



1. **PSICOSIS** Robert Bloch
2. **EL SEÑOR DE LAS MOSCAS** William Golding
3. **EL ALMUERZO DENUDO** William S. Borroughs
4. **EL CLUB DE LA LUCHA** Chuck Palahniuk
5. **OTRA VUELTA DE TUERCA** Henry James



TOP CÓMICS ESPADACHINES

1. **EL ESCORPIÓN** Desberg y Marini
2. **LAS SIETE VIDAS DEL GAVILÁN** Cothias y Juillard
3. **LA MAZMORRA AMANECER** Sfar, Trondheim y Blain
4. **EL ZORRO** Alex Coth
5. **BERSERK** Kentaro Miura

figuras

GIZMO

Cuidado, no lo mojes...

Ni lo expongas a la luz y, por encima de todas las cosas, no le des de comer después de la medianoche. Si es que se le puede dar de comer a un peluche, claro.

Gizmo es el *mogwai* del que surgen esas descacharrantemente terroríficas criaturas, que popularmente son conocidas como los temidos *Gremlins*.

Esta cosa tan bonita, porque hay que reconocer que *Gizmo* es una «mascota» encantadora, puede convertirse, además, en el capullo de peluche que precede a la mutación en reptil antropomorfo gamberro.

Una transformación que *Gizmo* no ha llegado a sufrir; eso sí, y más te vale que nunca lo haga. Por tu bien, vaya.

Fabricante
JUN PLANNING
Dimensiones
20 CM.
PVP **40 €**

ODIO INTEGRAL

cómic

Una genialidad del underground americano

Peter Bagge capturó como nadie qué significaba ser joven y vivir en Seattle a principios de los años 90. Pero en su retrato descarnado y repleto de mala leche generacional, Bagge creó un relato universal sobre la juventud, el atropellado paso de la adolescencia al mundo adulto y la hostilidad de la sociedad *borderline* del cambio de siglo, sin pararse un solo momento en el drama facilón.

Todo más bien al contrario, Bagge se arma de un humor bastante ácido y socarrón con el que reforzar la alienación, pero sobre todo el patetismo de una serie de personajes estúpidamente asociales: desde Buddy Bradley, el personaje principal, a sus colegas Apestoso (auténtica escoria social) y George Hamilton III (el *nerd* sociópata), la lunática Lisa o la súper pija Valerie.

La Cúpula reedita ahora, en una interesante serie de integrales, esta gran maravilla del *underground* más irreverente.



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



SEPTIEMBRE 21

CINE Y JUEGOS. Estreno de la nueva peli de Kevin Costner, Mr. Brooks, y a la venta Stranglehold.

SEPTIEMBRE 22

SEPTIEMBRE 26

FÚTBOL DE ALTA ESCUELA. A la venta el esperado FIFA 08 para todas las plataformas.

SEPTIEMBRE 27

MARATÓN ON-LINE. Recorre 42 km por Internet y gana un viaje a Tokio: www.maratonlineasics.es

SEPTIEMBRE 28

SEGA RALLY. Hazte con uno de los mejores juegos de conducción de la temporada. Disponible en PS3 y PSP.

SEPTIEMBRE 29

ALEJANDRO SANZ. Sevilla, en el Estadio Olímpico, con un directo y puesta en escena que no debes perderte.

SEPTIEMBRE 30

LA 5ª ESTACIÓN. Una voz impresionante que en directo gana aún más. Actúan en La Palma, Tenerife.

OCTUBRE 5

BILBAO URBAN MUSIKALDIA 07. Mos Def, La Mala y Pete Rock, cabezas de cartel del Festival.

OCTUBRE 7

OCTUBRE 10

FOLKLORE. Hazte con una de las más originales y apasionantes aventuras creadas para PlayStation 3.

OCTUBRE 11

EL ORFANATO. Belén Rueda a lo Nicole Kidman en Los Otros en una película producida por Guillermo del Toro.

OCTUBRE 12

ASICS MUSIC FESTIVAL. Pet Shop Boys, Dover, Chambao... en el Palau Sant Jordi, Barcelona (12 y 13).

OCTUBRE 13

OCTUBRE 14

OCTUBRE 17

SKATE. ¿Conseguirá el título de EA para PS3 rivalizar con el mismísimo Tony Hawk's?



ROCK A QUEMARROPA

Porque eso de coger un micro o una guitarra ya es algo muy normal con PlayStation, te enseñamos las prendas claves de un rockero que te harán convertirte en una estrella

1
Cinturón de Oxbox en color verde militar. **19 €**

2
Jeans no lavados de corte recto de Levi's. **100 €**

3
Polo negro con estampado de calavera de C1rca. **45 €**

4
Botas Converse diseñadas por Sailor Jerry. **100 €**

5
Collar en piel y cadena entrelazados. **250 €**

NUESTRO PREFERIDO

LA HORA MÁS HEAVY

Diseño y tecnología punta

Aunque algo elevado su precio (600 €), nos encanta este reloj de Oakley por varios motivos: tiene un look atrevido, unas prestaciones muy completas y posee la precisión de los mecanismos suizos. La caja es de acero inoxidable forjado y el cristal es uno de los más duros utilizados en relojería, el Zafiro.

POR ANA MÁRQUEZ

↑ Magnífico comportamiento dinámico en todos los trazados.

↓ Acceso a las plazas traseras y poco espacio en éstas.

BMW 120D COUPÉ DEPORTIVO Y JUGUETÓN

Divertido, original y con motores muy potentes

Para todos aquellos a los que la cartera no les llega para disfrutar de deportivos más caros, el flamante *Coupé* de la marca germana puede ser una solución estupenda.

BMW ha apostado por un automóvil no muy grande propulsado por potentes motores, como suele ser habitual. Y, aunque no se trata de un deportivo especialmente barato, sí es original y posee un acabado refinado. Llega este mes con tres tipos de motor: dos propulsados por gasóleo y uno por gasolina. Lo cierto es que, frente a la competencia, se muestra como un *Coupé* diferente, con lo necesario para destacar en una categoría que, en realidad, no está muy reñida.

Uno de los principales argumentos de este **BMW 120D** es su excelente comportamiento dinámico. Así, como toda buena tracción trasera, permite entrar y salir de las curvas con una facilidad asombrosa. No obstante, conviene no desconectar el control de estabilidad con el fin de evitar sustos, aunque para este *Coupé* los ingenieros de la marca han conseguido que continúe frenando la rueda que más deslizamiento tenga.

Motor **2 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **177CV**
Aceleración 0-100 Km/h **7,6S** | Velocidad Máxima **228 KM/H**
Consumo medio (L/100 Km) **4,8** Precio: **31.000 € (APRÓX.)** |
www.bmw.es

De serie. Varios *airbags* frontales, laterales y de cabeza; control de tracción y de estabilidad; climatizador; servodirección eléctrica; respaldo del asiento trasero abatible por partes; llantas de aleación; función *Auto Start Stop* (el coche parado no consume y arranca automáticamente pisando el acelerador).





AUDI TT COUPÉ

UN VETERANO, PERO NO VIEJO

El pequeño *Coupé* de **Audi** en su segunda generación ha mejorado notablemente en cuanto a comportamiento, así como en sus acabados, que son de excelente factura. La tracción total lo convierte en invencible cuando el terreno se muestra resbaladizo. La versión menos potente rinde 200 CV de potencia y la que más, 250. Asimismo, existe una versión *roadster* con las mismas motorizaciones.

POR **MOTOR ZETA**

despedida y CIERRE

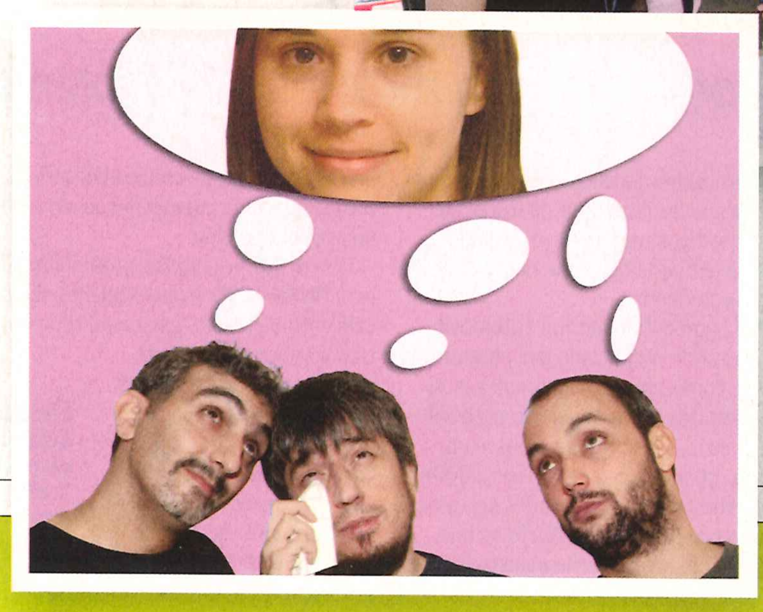


Gran Turismo se ha caracterizado siempre por el arte conceptual de sus imágenes. Nuestro artista, Koldo Guinea, ha vuelto a sudar tinta de calamar para decidir la mejor portada.

John «Pedronkey» Tones no perdía la oportunidad de imitar las imágenes que veía en cada uno de los rincones de la feria. ¡Será cochino!

Tren de baja velocidad. Los billetes en primera del expreso Valdeacederas-Leipzig nos costaron un dineral y aún así llegamos siete días tarde al Games Convention. No nos lo explicamos...

Nuestro querido Nemesis acudió al O'Marisquiño para probar el nuevo Tony Hawk y atormentar a las chicas de Activision. Acabó dando tumbos y ebrio en el half-pipe.



» **¡Se nos va la Yoli!** Nuestra gran compañera y mejor periodista Yolanda González, conocida en algunos barrios de Moratalaz y O'Donnell como «La Yoli», nos ha abandonado en pos de un futuro dichoso lejos de nuestra presencia. Desde aquí le deseamos toda la suerte del mundo en su nueva andadura profesional.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO THE DARKNESS

Ganadores del primer premio
Alejandro Mañas Camacho (MÁLAGA)
Silvia Ruiz de los Reyes (MADRID)
José A. Cruz Borrego (BADAJOZ)

Ganadores del segundo premio
Alfonso Pazmillo Ortiz (ZARAGOZA)
Raúl Moreno Caballero (MURCIA)
Francisco Torres Devesa (JAEN)
Jordi Cebrián Alonso (BARCELONA)
Eduardo Méndez Bayón (ÁVILA)
Antonio Cuesta Escobar (BARCELONA)
Juan I. Martínez Requejo (BARCELONA)

Ganadores del tercer premio
José M. Bilbao Pérez (VIZCAYA)
Julen Zugasti Bilbao (VIZCAYA)
Ismael Arévalo Montes (BARCELONA)
Carlos Jimeno Sánchez (BARCELONA)
Hugo Barbachano Gayao (MADRID)
José M. Corzo Guisado (BARCELONA)
Silvia Martínez Sánchez (MURCIA)
Miguel Palomares González (HUELVA)
Emilio Ruiz Sánchez (ISLAS CANARIAS)
Carlos Chamón Jaime (ISLAS BALEARES)
Vicente Murgui Boix (ISLAS BALEARES)
Tony Mascaró Pou (ISLAS BALEARES)
Cristina Zuazaga Jurado (ISLAS BALEARES)
Albert Ortiz Escánez (BARCELONA)
Ezequiel Rodríguez Adamo (LA CORUÑA)

CONCURSO NINJA GAIDEN

Ernesto Duarte Martínez (GRANADA)
Sergi Morillo Arbó (TARRAGONA)
Luis Gabaldón Álvarez (LEÓN)
Juan Fco. López Sánchez (ALBACETE)
María López Vargas (MADRID)
Miguel Ochoa Giménez (MADRID)
Raul Paredes Salado (SEVILLA)
Ricardo de la Horra y del Barco (MADRID)
Juan C. Peña Cabezas (MADRID)
Raúl López Portillo (ALICANTE)
Alberto Rodríguez Domínguez (BADAJOZ)
Raúl Gimeno Pueyo (ZARAGOZA)
Gustavo Lorca Jiménez (BARCELONA)
Mark Clavera Vaquer (P. DE MALLORCA)
Juan J. Folgueira Varela (LA CORUÑA)
José Gil Cámara (TOLEDO)
Jesús Calavia Aranda (CÓRDOBA)
Daniel Rubio Fernández (MADRID)
Antonio de Piedra Vidal (MADRID)
Rafael Rosaleny Gabino (VALENCIA)
Marcos González Neila (BURGOS)
Jesús Martín Ruiz (MÁLAGA)
Jorge Sanz Borrell (VALENCIA)
Diego Lorente Bizcocho (SEVILLA)
Andrés Zabala Gutiérrez (MADRID)
Joaquín López Collado (MURCIA)
Víctor Hugo Aguilar (ALICANTE)
Rubén Lalana Campos (ZARAGOZA)
Oscar Luengo López (VALLADOLID)
Jaizka Sotelo Fullaondo (VIZCAYA)

CONCURSO TRANSFORMERS: THE GAME

Marta Morales López (ZARAGOZA)
Rosa García Arlandis (ALICANTE)
José Ramón Herrero Palomo (MADRID)
Salvador Monedero Monedero (ALICANTE)
Marta Isabel Monsalve Céspedes (MÁLAGA)
Isaac Conejo Fernández (BARCELONA)
Oscar Martínez Fernández (ZARAGOZA)
María Alcaraz Alcaraz (ALICANTE)
Cristina Prieto Solera (ALBACETE)
Francisco J. Luján Cañas (MURCIA)
Margarita Fernández Angulo (CUENCA)
Damián Donaire Santos (GRANADA)
Sergio Pérez Sánchez (SEVILLA)
Mª del Mar Bau Romero (LA CORUÑA)
Mª José García Arlandis (ALICANTE)
Daniel Botella Ortega (CÓRDOBA)
Antonio T. Rodríguez García (MADRID)
Roque Rodríguez Sánchez (GRANADA)
Ángel N. González Dorado (MADRID)
Agustín Moreno de la Santa (HUELVA)


RAMOS
¿TE ATREVES CON FIFA08?
¿ERES CAPAZ DE SER LA ROCA EN DEFENSA QUE FRENA ATAQUE TRAS ATAQUE? ¿ERES CAPAZ DE ROBAR UN BALÓN CON FUERZA, CONTROLARLO E INICIAR UN CONTRAATAQUE? ¿ERES CAPAZ DE CORRER DESDE TU PROPIO CAMPO, MARCAR DE CABEZA UNA Y OTRA VEZ Y SER EL MEJOR DEL PARTIDO EN CADA ENCUENTRO?
TEATREVESCONFIFA08.COM
FIFA 08
A LA VENTA EL
27 DE SEPTIEMBR
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
Telefónica
movistar